免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.286

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月26日

页数：124页

当阴霾的天气的时候，心情也不好。

Tot.286

对话《街霸对铁拳》制作人小野义德 · 探访天闻角川

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

研究中心
蝙蝠侠
阿克汉姆城
全挑战指南

强作袭来
未知海域3
全收集、全奖杯攻略

重磅特稿
德雷克的诡计
顽皮狗的轨迹

强作袭来
最终幻想 零式
一周目攻略+分支依赖列表
始于毁灭，终于救赎
最终幻想 零式 世界观解读

2011最强游戏阵容
战地3
最高难度通关指南+网战资料总结
COD 现代战争3
老兵难度战役攻略+成就/奖杯指引
黑暗之魂
新手指引+难点解析+白金/全成就指引
超级马里奥3D大陆
游览3D世界，挖掘隐藏要素

个性专栏
战争兄弟会
囧囧游神

前线狙击
无双大蛇2

2011.11B
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
22>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 **未知海域3 德雷克的诡计** 精彩片花
游戏试玩 **舞蹈中心2** 众编狂舞 | **黑暗之魂** 黑暗大陆一日游与刷魂大法演示
新作影像集锦 **刺客信条** 启示录 | **COD 现代战争3** | **上古卷轴V 天际** | **灵魂能力V**

本期赠品
Gamehalo DVD+
COD 现代战争3 海报


北通 BETOP
轻松源于专业
MVP
无线轻松
北通MVP电玩电脑无线手柄
MVP源自对体育场上表现最佳运动员的赞赏称呼
北通MVP系列凝聚北通各类电玩产品中最顶尖的代表
专业的品牌技术体现，只为带给玩家游戏的轻松体验
无线、智能、环保、精巧
"北通MVP系列，轻松源于专业"
北通MVP球王2 无线手柄
型号：BTP-2269 PS3/PC
• 无线2.4G零延迟手柄
• 6轴加速感应功能
• 内置锂电池40小时续航
• 适用于PS3主机及PC电脑平台
北通MVP特洛伊 无线手柄
型号：BTP-2276 PS3/PC
• 无线2.4G零延迟手柄
• 柔和弹力方向键
• 智能省电控制
• 适用于PS3主机及PC电脑平台
北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛
北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第286期 11B

COVER STAFF
封面用图：《未知海域 3 德雷克的诡计》
封面设计：一刀

© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC.

强作袭来 MASTERPIECE

P26



最终幻想 零式

未知海域3 德雷克的诡计

德雷克的诡计，顽皮狗的轨迹 9
《未知海域 3 德雷克的诡计》攻略 14

最终幻想 零式

始于毁灭，终于救赎——最终幻想 零式 世界观解读 26
《最终幻想 零式》攻略 32

P9



未知海域3 德雷克的诡计

游戏情报站 3
PS电玩大本营 25
排行榜 46
前线狙击 48
黄金眼 50

游戏情报站要闻

《GTAV》重返圣安德里亚斯 3
索尼集团再度亏损，股价大跌 4
《战地 3》大成功，首发出货逾千万！ 5
《彩虹六号 爱国者》2013 年上市 5

前线狙击

无双大蛇 2 48

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P8 独家专访



对话《街霸对铁拳》制作人
小野义德

读编交流 EDITOR & READER



读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P80



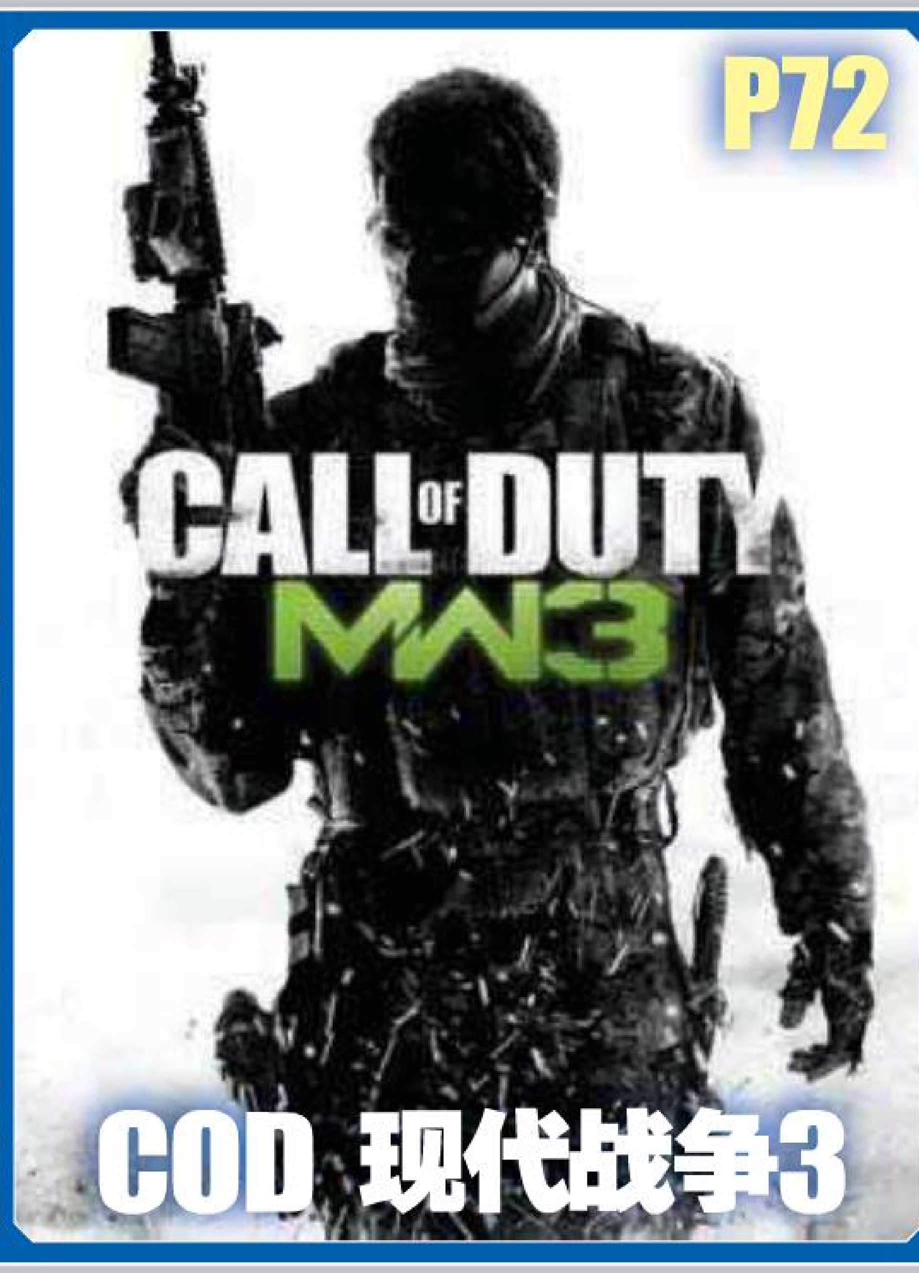
战地3

P58



黑暗之魂

P72



COD 现代战争3

特快专递 54
攻略透解 58
战争兄弟会 93
软硬兼施SP 94
游戏进行时 97
3DS应援团 98
研究中心 100

特快专递

超级马里奥 3D 大陆 54

攻略透解

黑暗之魂 58
COD 现代战争 3 72
战地 3 80

研究中心

蝙蝠侠 阿克汉姆城 100

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P104



魅女秀

游戏文化 GAME & CULTURE

P108 自由谈



探访天闻角川

魅女秀 104
多边共享 105
自由谈 106
囧囧游神 109

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级马里奥 3D 大陆	52 54
马里奥与索尼克 伦敦 2012 奥运会	光盘
怪物猎人 3 tri G	光盘
王国之心 3D	光盘

NDS

超级涂鸦小子	97

PS3

COD 现代战争 3	72 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	100
刺客信条 启示录	光盘
大满贯网球 2	光盘
迪士尼 宇宙	52 光盘
格斗之王 X Ⅲ	光盘
黑暗之魂	58
黑道圣徒 3	光盘
吉米约翰逊赛车	光盘
链锯甜心	光盘
灵魂能力 V	光盘
龙之信条	光盘
龙珠 Z 终极天下第一	51 光盘
偶像大师 2	51
上古卷轴 V 天际	光盘
索尼克 世代	52
天旋地转	光盘
跳舞吧 儿童版	光盘
未知海域 3 德雷克的诡计	9 53
无双大蛇 2	48
战地 3	50 80

PSP

战律之云	52
最终幻想 零式	32 50 光盘

Wii

迪士尼 宇宙	光盘
黑眼豆豆 热舞体验	光盘
吉米约翰逊赛车	光盘
马里奥与索尼克 伦敦 2012 奥运会	光盘
塞尔达传说 天空之剑	光盘
跳舞吧 儿童版	光盘
星之卡比 Wii	51

X360

COD 现代战争 3	72 光盘
Kinect 运动大会 第 2 赛季	51
蝙蝠侠 阿克汉姆城	100
刺客信条 启示录	光盘
大满贯网球 2	光盘
迪士尼 宇宙	52 光盘
格斗之王 X Ⅲ	光盘
光环 战斗进化 周年版	光盘
黑暗之魂	58
黑道圣徒 3	光盘
黑眼豆豆 热舞体验	光盘
吉米约翰逊赛车	光盘
链锯甜心	光盘
灵魂能力 V	光盘
龙之信条	光盘
龙珠 Z 终极天下第一	51 光盘
上古卷轴 V 天际	光盘
索尼克 世代	52
天旋地转	光盘
跳舞吧 儿童版	光盘
无双大蛇 2	48
舞蹈中心 2	50
战地 3	50 80
重铁骑	光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容







游戏试玩

舞蹈中心2
众编狂舞

黑暗之魂
黑暗大陆一日游与刷魂大法演示

特别收录
动作大片

未知海域3
精彩片花

新作影像集锦

刺客信条 启示录
黑眼豆豆 热舞体验
COD 现代战争3
迪士尼 宇宙
龙珠Z 终极天下第一
龙之信条
上古卷轴V 天际
最终幻想 零式
大满贯网球2
光环 战斗进化 周年版
天旋地转
吉米约翰逊赛车
跳舞吧 儿童版
王国之心3D
格斗之王 X Ⅲ
链锯甜心
马里奥与索尼克 伦敦2012奥运会
怪物猎人3 tri–G
黑道圣徒3
灵魂能力V
重铁骑
塞尔达传说 天空之剑

电影前线

碟中谍4／雨果・卡布里特
老雷斯的故事／大侦探福尔摩斯2

ENDING SONG

初音未来演唱会2011
精彩节选

本期光盘特别附赠

UCG285游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/YIVhBYhu12g
密码:Z673B2GG95







特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①未知海域3 德雷克的诡计	SCE ②	动作冒险 ③
④PS3 Uncharted 3：Drake's Deception ⑤	⑥	港版
2011年11月1日 ⑦	1~10人 ⑧	388港币 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪	对应玩家年龄：13岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总　顾　问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印 务 总 监：肖明友

执 行 主 编：王伊浩
责 任 编 辑：王　梓
责 编 助 理：马　骏
　　　　　　宋　恺
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君
　　　　　王锐愚　江　浩
　　　　　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广 告 热 线：010-67675174 67675434
广 告 代 理：广州龙聘广告有限公司
广 告 热 线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　　　阅：全国各地邮政局
邮 发 代 号：54-98
出 版 日 期：2011年11月16日
定　　　　价：人民币12.00元

游戏情报站

- NEWS
- GAME SPOTTING
- CRITICISM
- INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

10.25 年度大作《战地 3》发售，首批发货量突破千万套，首周销量达 500 万套。EA 宣布将全年收入预期调高 2 亿美元。

10 2 索尼集团以 10.5 亿欧元从爱立信手中买走索爱股份，将索爱变成全资子公司。

10 2 任天堂宣布上半财年净亏损 702 亿日元，预计本财年将亏损 200 亿日元，成为其 30 年来首次全年亏损。

11 02 Rockstar 公开《GTAV》首支预告片，确认该作将发生在根据洛杉矶制作的 Los Santos。

11 02 索尼宣布第二财季亏损 270 亿日元，营业收入为 1.58 万亿日元。PS3 季度销量 370 万台，软件销量 3740 万套。

110 SCE 宣布从 11 月 18 日起，从 PSN 购买的 DLC 授权主机数将从 5 台减少到 2 台。

INFO 新闻短波

《如龙 5》新城市

《如龙》制作人名越稔洋最近在 NicoNico 视频网站上举办了网络直播，透露了关于《如龙 5》的一些细节。本作将发生在神室町和另外一座城市，目前的备选城市包括札幌、名古屋、大阪和福冈。



PS3 版《战地 3》的补偿

索尼曾宣布《战地 3》的 PS3 版将会免费赠送《战地 1943》，但是最近该作已经上市，而游戏光碟里却没有《战地 1943》。对此 EA 方面解释说："为了弥补《战地 1943》的缺席，EA 已决定《战地 3》的所有资料片都将率先提供给 PS3 用户。"

《 V》重返圣安德里亚斯











Rockstar史上最大开发规模！以经济危机为背景？

Rockstar 于 11 月 2 日公布了《GTAV》的首个预告片，印证了此前的传闻：本作的舞台确实是根据洛杉矶而制作的 Los Santos，也就是曾在《GTA 圣安德里亚斯》中出现的城市。Rockstar 并未在官方新闻稿中表示本作的舞台是圣安德里亚斯，仅确定将会发生在 Los Santos 及周边地区，包括一些山脉、乡村与沙滩。Rockstar 表示，本作是他们有史以来开发规模最大的游戏，而且将会是《GTA》系列》的革新之作，将会把沙箱式游戏的自由度、叙事方式、任务方式以及网络模式发展到全新方向。至于本作的对应平台以及发售时间目前并未确定。

在首个预告片中，有一个应该是主角的旁白说道："我想要退休，不想再干现在所做的事，你懂的，就是那种……事情。我想当一回好人，一个居家男人，想像个普通人一样把孩子养大。"然后画面中就出现了一群匪徒打扮的男子冲进了一座建筑物里……著名游戏业界分析家 Michael Pachter 认为，本作讲述的可能是某个想要金盆洗手的中年黑帮男子迫于现实而不得不"干最后一票"。他推测本作可能会在 2012 年 E3 展之前发售，之所以在如今公开，是因为游戏需要有半年左右的宣传周期。另外一位分析家 Billy Pidgeon 认为，赶在这个时间公开是因为 Rockstar 母公司 Take-Two 的财报即将发布，公开这样的超大作有利于提升投资者的信心。

从预告片中的很多细节可以看出，本作可能会紧贴时事，以经济萧条为背景，反映这种现实下的社会万象。此外，从预告片中也可以看出本作的画面更逼真，会有很多户外场景，比如国家公园、葡萄园等自然景观，相信场景规模会比《GTAIV》大很多。

任天堂全力开发新概念游戏

在 NDS/Wii 时代，任天堂的成功主要归功于其创造的全新游戏类型，比如《锻炼大脑的成人 DS 训练》和《Wii Sports》。如今任天堂陷入困境，同样需要全新类型的游戏将其拯救于水火之中。在面向投资者的会议上，岩田聪表示任天堂正在开发全新类型的游戏，希望脑白金与健身游戏风暴再临。

岩田聪指出，如今要发明令人吃惊的新游戏类型比过去难得多，因为智能手机游戏开发商们一直在开发成堆的新类型游戏。但是他相信任天堂有能力开发出只有他们才能推动的新概念作品，将硬件与软件充分结合，实现其他厂商不可能做到的新体验，并且被各种年龄层的消费者普遍接受。



继练脑和健身之后，任天堂的新游戏类型正在酝酿中

INFO 新闻短波

丧尸世界

《丧尸岛》开发商 Techland 最近注册了一个新商标——《丧尸世界》(Dead World)，意味着续作可能会将玩家带到更广阔的舞台。

《生化》高清历代记



Capcom 宣布，曾在 Wii 上推出的光枪射击类游戏《生化危机 安布雷拉历代记》和《生化危机 黑暗历代记》将会在画面高清化之后，以合集的方式推出 PS3 版，游戏名为《生化危机 历代记高清精选》，将支持 Move 的操作方式，游戏发售日未定。

《阿克汉姆城》热销

华纳兄弟旗下游戏部门 WBIE 宣布，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》首周出货量超过 460 万套，出货速度比前作快一倍。

硅骑士裁员四分之三

据可靠渠道的传闻称，《救世魔神》开发商硅骑士工作室由于经营困难，最近已裁员 75%，公司员工只剩下 25 人。此前该公司刚获得当地政府的一笔救助金，希望助其保住员工职位，可惜因各种原因硅骑士最终只能做出大裁员的决定。

PSV 日本巡展启动

索尼宣布将从 11 月 19 日开始在日本进行“PSV 宣传车巡展”活动，将装载 PSV 试玩机的宣传车开到日本各大城市街头，提供给人们试玩。经过的城市有名古屋、札幌、大阪、东京和福冈。



今年假期的硬件销量可能会创下历史新高，并推动明年的软件销量保持增长。



著名业界分析家 Michael Pachter 预测，美国游戏产业正在触底反弹，从今年 10 月开始已进入强劲复苏阶段，预计明年的软件销售额会增长 8%。他还预测《现代战争 3》在 6 个星期内销售额将超过 11 亿美元。

业界声音

索尼集团再度亏损，股价大跌



电视业务与日元升值成为罪魁祸首

索尼集团于 11 月 2 日公布了本财年第二财季 (7 ~ 9 月) 的财报，受日元汇率高企等因素影响，该季度索尼集团运营亏损为 16 亿日元，此前预期为盈利 400 亿日元。集团净亏损为 270 亿日元，去年同期为盈利 311 亿日元；总营业收入为 1.58 万亿日元，去年同期为 1.73 万亿日元。游戏业务方面，该季度内 PS3 销售了 370 万台，同比小幅降低，软件销量为 3740 万套。PSP 销售 170 万台，软件销量仅 810 万套。

目前索尼集团旗下表现最糟糕的是电视部门，索尼预计该部门的全年净亏损将会达到 1750 亿日元！索尼已经将电视机全年销量预期下调到 2000 万台，下调幅度为 9%。分析家认为，由于受到 LG、三星等韩系对手的强烈冲击，目前索尼的电视业务已经到了生死存亡的危急时刻。由于韩元汇率的不断降低以及日元的持续高企，韩国电子公司拥有了日系企业无法比拟的成本优势。掌管索尼消费电子业务的平井一夫说：“电视业务是索尼发展策略中很重要的一部分，我们对于 7 年连续亏损感到了强烈的危机感。”

索尼预计本财年净盈利 600 亿日元的目标不仅无法实现，反而可能出现 900 亿日元的净亏损，另外索尼表示泰国洪水可能会导致其销售收入降低 250 亿日元，全年销售额预计为 6.5 万亿日元。这则消息发布后，索尼股价大跌 6.8%，今年索尼股价已累计下跌了 48%。

超越任天堂登日本软件榜首



《无尽传说》大热卖，助NBGI大幅提升业绩预期

据 Enterbrain 最近发布的数据，2011 上半财年 (2011 年 3 月 28 日至 9 月 25 日)，任天堂首次被挤下日本游戏软件销量榜首宝座，NBGI 以 178 亿日元 (去年同期为 118.4 亿日元) 的销售额、18% 的市场占有率夺冠，排名第二的任天堂销售额为 149.5 亿日元 (去年同期为 215 亿日元)。

之后 NBGI 母公司 Namco Bandai 集团将上半财年总营业收入预期从 1780 亿日元提高到 1940 亿日元，运营利润预期从 65 亿日元上调到 155 亿日元。上半财年，NBGI 最畅销的游戏是《无尽传说》，目前该作销量已突破 74 万套。包含游戏业务在内的 Namco Bandai 内容部门在此期间的总销售额约为 867 亿日元。

索尼全资收购索爱

10 年前，索尼与爱立信各出资 50% 成立索尼爱立信。10 年后，这种平等合作关系宣告结束。2011 年 10 月 27 日，索尼集团用 10.5 亿欧元从爱立信手上买下了他们持有的一半股份，将索爱正式变成了索尼集团旗下的全资子公司。索尼 CEO 霍华德 · 斯金格说：“今后我们能够更快速、更广泛地为消费者提供智能手机、笔记本、平板电脑和电视机，这些产品彼此互联，为网络娱乐开启全新天地。”显然，投资者对索尼此举非常看好，消息发布之后，索尼的股价大涨 7%！

《潜龙谍影 崛起》详细情报将公布



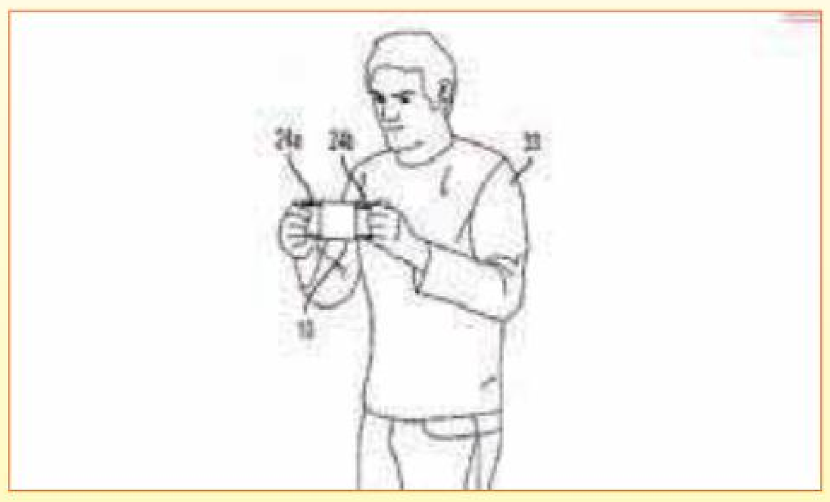
每年 12 月举办的 Spike TV 电视合“电子游戏大奖”颁奖礼都是业界瞩目的盛会，这并不是因为该台的颁奖有多权威，而是因为每次颁奖礼期间都会首次公开多款超大作的预告片，所以一些业界人士将此盛会形容为“小 E3”。今年的 Spike TV“电子游戏大奖 2011”颁奖礼将于太平洋时间 12 月 10 日下午 5 点在 Spike TV 和 MTV2 播出。目前已经确认《潜龙谍影 崛起》将在颁奖礼期间公布游戏的“真实形态”，X360 独占的《心灵杀手》续作也会公开，还有一款来自 BioWare 的新作会首次亮相。随后微软方面确认《心灵杀手》续作将会以下载游戏的方式推出。

《生化危机 启示录》售价高

Capcom 宣布，美版《生化危机 启示录》售价为 50 美元，比 3DS 游戏标准售价高 10 美元。对此 Capcom 方面的发言人表示，《生化危机 启示录》提供了真正家用机级别的游戏体验，有 20 小时的游戏时间，还有精美的过场动画和丰富的网络内容，需使用 4GB 的游戏卡片才能装得下，所以售价难免较高。

索尼神奇生物感应器

最近索尼于 2010 年 12 月提交的一份专利申请在网上曝光。这是一种生物感应控制器，能够感应玩家体内某些生理状态的变化，并用于改变游戏中的某些设定，可能会通过分析玩家的紧张程度自动调节游戏内容，与过去任天堂公布的 Wii“生命力感应器”有点相似。据专利描述，使用这种技术可以动态调整游戏难度，如果玩家的沮丧程度达到一定的数值，就会自动为玩家提供更容易过关的方法。



明年将会进入商务领域

将 Kinect 应用于 Windows 商务程序的计划将从明年开始全面启动。微软日前宣布，从 2012 年初开始将会有多家公司推出采用 Kinect 操作方式的应用程序，这些公司包括丰田、全球领先的教育公司 Houghton Mifflin Harcourt、广告公司 Razorfish 等。



合购D C遭限制

SCE 于 11 月 4 日宣布，从 11 月 18 日起，通过 PSN 在 PS Store 购买的 PS3 与 PSP 下载内容（DLC），同一个账号允许授权的主机台数从 5 台减少到 2 台。这意味着今后玩家无法再通过 5 人合购的方式大幅减少购买 DLC 的费用。不过之前已经购买的DLC不受影响。

PLAYSTATION® Network

《战地3》大成功，首发出货逾千万！



《战地3》首周实际销售500万套，EA调高全年收入预期

《战地 3》刚刚上市，EA 就召开了第二财季（7 ~ 9 月）的财报会，虽然《战地 3》不属于该季度的游戏，EA 怎会放过炫耀佳绩的机会？EA 表示《战地 3》首周出货量超过 1000 万套，不仅如此，零售商目前正在要求 EA 加快补货。这是 EA 有史以来最高的首日出货量记录。之后在 10 月 31 日，EA 宣布根据他们的内部测算，《战地 3》的首周全球实际销量高达 500 万套！这是 EA 有史以来销售速度最快的游戏。

EA 第二财季的表现也相当出色，收入同比提高 13.3%，达到 7.15 亿美元。不过由于该季度投入了大量的研发与营销费用，因而净亏损达到 3.4 亿美元。该季度最畅销的游戏来自 EA Sports，《FIFA 12》出货量将近 800 万套，实际销售 500 万套，已创下系列的最快销售记录。去年的《FIFA 11》目前全机种累计销量已经突破 1600 万套。另外，EA 表示《战地 恶人连 2》的累计出货量逼近 1100 万套。

在财报会之后，EA 首席运营官 Peter Moore 表示，预计本财年 EA 在数字发行方面可实现超过 10 亿美元的销售收入。EA 的最新网络发行平台 Origin 用户数量已超过 600 万。此外对于《战地 3》遇到的网络问题，EA Labels 总裁 Frank Gibeau 解释说，EA 从未经历过如此大规模的联网人数，导致其网络有点吃不消，不过 EA 很快就解决了网络问题。

由于《战地 3》表现惊人，EA 已经提高了本财年的收入预期，预计能够达到 40.5 ~ 42 亿美元，此前估计的数值是 38.3 ~ 40.3 亿美元。

《彩虹六号 爱国者》2013年上市



三大工作室联合打造，以道德抉择为游戏题材

全球销量超过 2500 万套的《彩虹六号》系列”最新作日前正式公开，游戏定名为《彩虹六号 爱国者》（Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots），预定于 2013 年发售。本作由育碧蒙特利尔、育碧多伦多以及育碧 Red Storm 工作室联合开发。

在本作中，彩虹小队面临的对手是美国内部的恐怖组织“真 · 爱国者”（True Patriots），他们声称美国政府已腐败不堪，因此将不惜一切代价将国家带回正轨。与之前传闻的一样，《彩虹六号 爱国者》将会以“道德抉择”为主要特点，游戏中会经常面临“为了拯救更多人而被迫牺牲少部分无辜平民”的艰难抉择，并由此表现出强烈的戏剧张力。根据玩家的选择，不仅会改变故事方向，也会改变游戏的进行方式。本作的多人模式也将有许多创新之处。

INFO 新闻短波

蚱蜢进军社交游戏

日本社交网络运营商 DeNA 日前宣布已经与蚱蜢工作室合作，将共同出资成立一家社交游戏公司——“蚱蜢社交网络服务公司”，由蚱蜢创始人须田刚一担任社长，公司位于东京新宿。

《战神》组军事新作

“《战神》系列”开发商 SCE Santa Monica 工作室最近开始为其新作招聘概念图画师，职位要求中特别指出有“军事 / 战争”题材作品工作经验者优先。

“大家的剧场 Wii”谢幕



日本 Fujisoft 宣布，由于人气不足，Wii 的电影点播服务“大家的剧场 Wii”已经取消。该服务从 2009 年 1 月 27 日起开通，影视节目以租赁方式提供在线点播。

《黑暗之魂》突破 150 万

FromSoftware 与 NBGI 日前宣布，《黑暗之魂》全球出货量已经突破 150 万套，其中北美为 62 万套，欧洲 47 万，日本 37 万。



“占领华尔街”运动帮了我不少忙，没有它我还不知道如何在游戏里表达人民的心声。



《生化奇兵 无限》制作人 Ken Levine 表示，他花了很多时间关注“占领华尔街”运动的事态发展，并以此为灵感将游戏中表现出的无政府状态表现得更为真实。

业界声音

10 月份开始就有很多人来买 3DS，预计今年底的供应会非常紧张。



日本著名游戏零售商 Bic Camera 的一位店员称，最近 3DS 的销售势头相当火爆，年底可能会缺货。日本 SMBC 日兴证券预测，年末最后两个月 3DS 销量至少可达 200 ~ 250 万，可能会超过 300 万。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

《杀出重围》拯救

Square Enix 宣布由于《杀出重围 人类革命》出货量突破 218 万套，推动其上半财年利润大幅攀升 115%，达到 37 亿日元。不过销售收入同比降低了 15%，减少到 575 亿日元。SE 社长和田洋一表示，今年是 SE 的“再造”之年，下个财年 SE 将会以更健康的姿态全面复苏。目前 SE 正在创造 10 个重要新品牌。

社交游戏营收赶超家用机

Konami 宣布其社交游戏与手机游戏的营收规模已经成长到与传统家用机游戏相当。上半财年，Konami 家用机游戏(含掌机)销售额为 170 亿日元，销售套数为 736 万套，其中足球游戏占 293 万套，而社交与手机游戏销售额为 169 亿日元。Konami 集团销售收入 1231 亿日元，同比提高 6%，净利润大增 174%，达到 115 亿日元。

任天堂上半年亏损逾千亿日元



汇率走高与软硬件销量低迷重创任天堂

10 月 28 日，任天堂公布了上半财年的财报。在此之前，《日经》曾发文称，任天堂上半财年的运营亏损可能会超过 1000 亿日元，比此前预估的亏损 550 亿日元几乎高出一倍。受此消息影响，任天堂股价大跌 7%，跌到了每股 1.08 万日元。而根据任天堂公布的实际数字，上半财年的实际运营亏损为 1070 亿日元，净亏损为 702 亿日元。其中，上财季(7 ~ 9月)净亏损447亿日元。

上半财年，任天堂总营业收入为 2157 亿日元，同比大跌 40.6%。这两年，任天堂业绩呈现持续大跌之势，去年同期比起 2009 上半年的收入已经下跌了 33.7%。任天堂表示，今年 8 月 3DS 降价之后，销售状况“一度得到改善”，但是之后因为缺乏大作支持，因此销量重新回落。在上半财年，3DS 的总销量只有 307 万台，游戏销量为 813 万套。NDS 硬件销量 258 万台，软件销量 2900 万套。Wii 硬件销量 335 万台，而去年同期为 500 万台。Wii 游戏的半年实际销量为 3650 万套。

由于上半财年业绩远低于预期，任天堂再度下调了全年收入预期。预计本财年总销售收入为 7900 亿日元，下调 12%。盈亏预期从之前估计的盈利 200 亿日元修正为亏损 200 亿日元，这将会是任天堂 30 年来首个出现完全赤字的财年。任天堂表示，除了软硬件销量下跌外，日元汇率的持续攀升也是其业绩恶化的重要原因，上半财年的汇兑损失高达 524 亿日元!

对于当前任天堂的处境，著名业界分析家 Michael Pachter 评论说：“Wii 与 NDS 失去了所有的气势，3DS 的销量又跟不上，可以说任天堂的蓝海不再蔚蓝。很明显 Wii 的用户要么转向高清主机，要么转向了社交游戏，同样明显的是手机游戏正在鲸吞掌机游戏的市场。我们相信在可以预见的未来，这样的趋势很难逆转，任天堂的软硬件销量将持续降低，直到 Wii U 上市。”

《刺客信条》电影版面临危机



育碧对控制权的执着可能导致该片搁浅

之前本刊曾报道索尼电影即将与育碧签署电影版《刺客信条》的合作协议，近日又有消息指出，该项目可能存在变数。

据称育碧对电影版《刺客信条》的控制权之高在游戏改编类电影中是前所未有的，包括项目预算、剧组人员、脚本乃至上映时间都由育碧说了算——这让好莱坞大吃一惊。知情人士称：“作为导演，就算是斯皮尔伯格也拍不了这种片子。”由于育碧对该片的控制权太高，可能会最终毁了该项目。“育碧和索尼的合作根本是浪费笔墨和时间，这种程度的控制意味着《刺客信条》永远不可能变成电影。”

在好莱坞的人看来，由游戏公司教制片厂拍电影是一件很荒谬的事，而且是在侮辱电影公司。据称索尼之所以能接受育碧的条件，是因为育碧自己也出了很多钱来拍这部电影，索尼出的钱只占小部分。育碧认为，之前由迪士尼拍摄的《波斯王子》之所以失败，就是因为自己没有足够的控制权。

《怪物猎人3 》目标销量120万套

10 月份是各游戏公司集中进行年中汇报的时期，Capcom 也公布了他们的上半财年业绩。由于缺乏主力大作，上半财年 Capcom 的销售额从去年同期的 407 亿日元大幅降低到 292.5 亿日元，运营利润从 27.8 亿日元降低到 11.6 亿日元。

上半财年任天堂最畅销的游戏是 PS3 的《怪物猎人携带版 3rd 高清版》，销量为 45 万套。《超级街头霸王 IV 街机版》和《生化危机 雇佣兵 3D》销量都是 40 万套。另外，作为老传统，Capcom 也公布了未来一段时间的大作销量预期：《生化危机 浣熊市行动》和《街头霸王对铁拳》预计销量将双双突破 200 万套，《龙之信条》预计为 150 万套，《怪物猎人 3G》预计为 120 万套。





Capcom公布上半财年业绩，多款大作销量目标公布

华尔兹视点



PSV在中国的前景

眼下，12 月 PSV 就要正式发售了，我们在庆祝港版推出的同时，仍然希望其能够早一天可以在内地正式上市，毕竟我国人民也为 PSP 的销量方面做出了不少贡献。

PSP 在世界的成功与否，不好做论断，但在中国，PSP 算得上是一台畅销的游戏机。以华尔兹身边的同学为例，知道家用机和任氏掌机的微乎其微，但知道 PSP 的却不在少数，同学中包括女生在内不少都已购入一台。但你问他们 NDS 或者 PS2是什么，他们只会伸出指头来说不知道。国内电玩店中 PSP 的销量也是居高不下，商家乐得合不拢嘴的同时，问购买者想玩哪款游戏时，往往换来的也是只有挠头。无论儿童电视节目中的无脑奖品，还是火车站中年大叔的手中，我们都能看到 PSP 的身影。

这种现象究其原因，在中国，不少人仍然认为游戏机不过是给小孩子玩的玩具。而 PSP 却被当做一款数码产品来看待，并非传统定义上的游戏机。国内一台游戏机的影响度远不如数码产品高，人们更愿意花几千元来购买一部手机，而不是游戏机。这与 PSP 一开始的多功能定位相符，国人眼里这不是一台简单的游戏机，它有超大的屏幕用来看 MP4，浏览照片等，外表时尚前卫，商家也更愿意把 PSP 定位成一部新的数码产品，它会出现在 SONY 相机的柜台旁边。就和国人一窝蜂买 iPhone 是一个道理，无论了解与否，会不会用，在他们眼中，这是一种潮流，不买你就 "OUT" 了。所以类似 "索尼牌 PSP" 的笑话早已见怪不怪。

“对于国内核心玩家而言，选择购买的应该不会占少数，但对于多数普通消费者来说，PSV 在国内的前景未必光明。”

反观 PSV，笔者认为 PSV 的定位更加倾向于一台纯粹的游戏机，虽然保留了 PSP 的扩张功能，却并未着重在于这方面，核心玩家眼中是更加华丽的画面，背部触摸，还有奖杯功能等。但对于路人而言，这些显然是没有足够吸引力的，他们更在乎 PSV 可以装多少软件，能不能装安卓系统，Near 功能显然也是更针对于玩家而生。PSV 的另一个问题存在于和 PSP 差不多的外形，这样辨识度不高，是否符合数码党的心理还很难说。如今，各种手机等数码产品的屏幕尺寸往往不输 PSV，而一些简单易上手的休闲游戏层出不穷。此外，PSV 的破解方面也是一个不得不说的障碍。由此看来，PSV 想在中国继续普及，成为下一部 "街机"，仍有一定难度。对于国内核心玩家而言，选择购买的应该不会占少数，但对于多数普通消费者来说，PSV 在国内的前景未必光明。

FAN视点



动漫新势力

作为一个资历有限但充满了爱的美漫迷，我必须表示自己今年过得蛮幸福，别的不说，光是一个制作精良诚意十足的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》已经够我从年头笑到年尾了，如果说该系列的前作是让我看到了动漫作品改编游戏的希望，那这次《蝙蝠侠 阿克汉姆城》让我确信原有的动漫题材不会掣肘制作者的手脚，还能为他们提供丰富的素材和灵感，来创造出一款令原作爱好者和玩家都趋之若鹜的神作。

“精心制作的动漫改编游戏，已经是一种全新的游戏类型。”

可惜开发商 rocksteady 的成功并非如此容易复制，制作一款动漫作品比起一款原创作品，在版权上的投入不可同日而语，更令人困扰的还是版权持有者对游戏开发进行的干涉。成功地用《变形金刚 塞伯坦之战》打响了名号的 High Moon 却在制作《变形金刚 3 月之暗面》时遭遇滑铁卢，很大程度上应该归咎于电影制作方的创意与控制权完全凌驾于开发商意志之上，严重妨碍了游戏制作者实行他们的开发计划，扼杀了他们的想法。



不过反过来看，就算是按部就班地完全依照动漫作品本身来制作，难道就不能做出一款好游戏？只要玩过 CC2 制作的《火影忍者》系列"，我想任何人都可以得出答案：忠实的还原并不会让游戏在原作面前变得黯然失色，表现形式的改变甚至可以让游戏将原作的情节冲击力提升到一个新的高度，到了这种境界，用动漫改编去界定这一类型的游戏已经显得过于狭隘而小气，它们就是使用了动漫题材的纯正动作游戏，有着令人信服的画面表现，优秀的手感与过硬的游戏性，与其他使用原创背景的作品并没有本质上的不同。

尽管门槛高，从某个角度看来，动漫改编作品其实也是一些充满野心与能力的工作室打响自己在游戏界头一炮的上佳选择，比起用几乎豪赌的方式来创作一款毫无知名度的原创作品，利用动漫品牌的影响力来为作品本身吸引到足够的关注，会很好地保证作品本身在一开始便能够拥有一定的用户基础，而且只要满足了这一玩家群体的口味，那游戏便已经算是成功了一大半了。如果只是止步于此，那虽然作品不会落得骗钱的恶名，不过想要打响名号，那制作方本身便应该拥有更大的企图，例如像是 CC2 般地用 "《火影忍者》系列" 来练手，在达到一定的能力与规模后再开发完全属于自己原创的《阿修罗之怒》，又或者干脆如 rocksteady 和 High Moon，在摄取了动漫作品题材的魅力后，用属于自身的方式来打造一款独立的作品，从而营造出属于开发商自己的独特风格。

精心制作的动漫改编游戏，已经是一种全新的游戏类型。如果你们要问我接下来最期待的动漫改编作品是什么？那当然是 High Moon 的《变形金刚》题材新作《变形金刚 塞伯坦的陨落》。



对话《街霸对铁拳》制作人小野义德

11 月 3 日，"街霸掌门人"小野义德先生造访 SCEH 总部，过程中围绕着将于明年 3 月正式发售的格斗游戏大作《街霸对铁拳》接受了香港媒体的提问。UCG 作为内地惟一受邀媒体就玩家所关心的话题对小野先生进行了专访，其中不少回答都出人意表。想进一步了解这款梦幻格斗的热血玩家们千万不要错过以下内容！（文：胜负师）

——小野先生您好！

小野：你好，我们是不是在 TGS 上见过面？

——是啊！您的记性真好。先请教几个《街霸对铁拳》游戏系统方面的问题吧。新系统 GEM 系统有三种类型，攻击力、防御力和速度，它们增加的幅度如何？如果 1P 是攻击型，2P 是防御型，两者同时发动的话效果会相互抵消吗？

小野：发动 GEM 需要一定的条件，想得到高效果，发动条件也会变得更严苛。而最简单的 GEM 效果从第五次攻击以后就能发动，当然效果也会大打折扣。两者同时发动 GEM 是否会相互抵消，这个问题简直就像《韩非子》中的"自相矛盾"啊！不过我们利用特殊的公式计算基础值与 GEM 效果值，所以就算攻守对立，矛盾的情况也不会发生。

——"潘多拉"真是令人惊异的系统，潘多拉发动后可以维持的时间是固定的吗？毕竟如果无法在有效时间内打倒对手，自己就会输，这样会不会让人感觉十分冒险呢？请问这个系统的设计灵感来自于什么？如果对手顽固防守，那样发动潘多拉的一方是不是很不利？

小野：设计灵感源自《史记 淮阴侯传》中的"背水一战"。把最后的体力（注：发动条件为体力 25% 以下）换成无限的必杀槽来作战，冒险是肯定的，但是逆转的可能性也存在哦！潘多拉状态维持的时间是固定的，但时间长短我还在调整。对手体力多、防守顽强的情况，就如同赤壁之战中实力强大的曹操，但还是被诸葛亮和周瑜利用智谋打败了。再强的防守也会有盲点，只要熟悉潘多拉的用法和对方角色的性能，作为背水一战的手段还是有用的。

——在本作的宣传影像中看到了十分华丽的连续技，请问连续技的威力大概是怎样的？因为之前玩过《漫画英雄对 Capcom 3》，里面有好多一击必杀的连技啊！

小野：对比最近的《街霸》作品来讲，《街霸对铁拳》的连续技跟《SF IV AE》里的阴和阳有点相似，但为了避免出现《MVC3》和《SF IV AE》的问题，我们对连续技的结构进行了必要的补正。

——目前已经公布了 27 名可以使用的角色，从官网的角色介绍来看，中间还有五个空格，最终参战角色是 32 名吗？还有没有可能进一步增加？除了柯尔和多乐猫之外，还有没有其他 SCE 特有的角色加入到游戏中来？比如哔啵猴就很有趣。

小野：角色还没有全部公布出来，所以现在不能讲太多，请期待正式公布。我经常会在我的微博上写一些关于游戏的新消息，如果有兴趣的话欢迎来看一下。（小野先生的微博网址：http://t.qq.com/onochin）

——每个角色都有故事模式吗？怎样的故事才能将这么多不同的角色汇集在一起，很期待啊，请小野先生透露一些吧！

小野：大家知不知道游戏中的官方配对角色呢？比如一八和尼娜，嘉米和春丽等等，这次的游戏里会有一些只针对官方配对角色之间剧情，将会同时带给《街霸》和《铁拳》的粉丝以惊喜。

——《街霸》和《铁拳》中都有数量众多的充满魅力的角色，没有被选上的角色肯定也有很多的粉丝，他们怎么办？是不是要等待续作或是 DLC 呢？

小野：我还没有想到续作。NBGI 将要推出的《铁拳对街霸》应该会满足大家的期望吧，如果有什么不满的话，请向 Namco 的原田胜弘先生投诉。（笑）

——游戏最早公布时据说操作方面会有《街霸》风格的六键操作和《铁拳》风格的四键操作，但从目前的来看，好像只有六键操作，请问还会有专门的四键操作模式吗？

小野：这个报道有些误会，利用这次机会刚好向大家说明一下。由于招式上的设计，《铁拳》玩家要比《街霸》的玩家更多地使用中、强攻击，现在的版本《铁拳》角色只用 4 个键来操作是完全可能的，但并不意味着同时拥有 4 键和 6 键两种模式。如果想要发动"交叉突袭"，那还是必须按照弱→中→强的连续技规则来按键。

——PSViva 的按键数比较少，PSV 版《街霸对铁拳》的操作有没有特殊设计能让玩家操作起来更加便利呢？对于 PSV 的触控、背触、摄像头、NEAR 等新机能，PSV 版有没有利用到呢？

小野：我之前也曾说过，PSVita 并不是一台为格斗游戏而做的主机，我们也并不满足于让玩家在 PSV 上获得与家用机版相同的体验。我是个很贪心的人，当然想百分之百利用 PSV 的各种功能，不仅仅是利用，还会考虑每个功能会给格斗游戏带来什么影响，再设计一些对玩家有益的内容。Capcom 和 PS 家族正在探索新的可能，希望今后的发展能让大家感受到购买 PSV 版的意义。

——再问两个与小野先生个人有关的问题。如果现在让您开发一款格斗游戏以外的游戏，您最想制作什么样的作品？

小野：因为我有一阵子忙于《鬼武者》和《怪物猎人 前线》等动作游戏和在线游戏而离开了格斗游戏组，最近刚刚回来，所以还没有制作其他类型游戏的想法，让我再多待上一阵吧。（笑）

——当一个优秀的游戏制作人需要很多的条件，在小野先生看来，最重要的三个条件是什么？

小野：努力！骨气！承受力！其实游戏制作人没什么了不起，我们的任务就是用游戏给大家带来更多快乐。这三个条件对哪一份工作都是一样的，特别是制作人要被全世界的玩家盯住，所以时时刻刻都不能放松。

——谢谢您接受我们的采访，最后请对中国玩家说几句话吧。

小野：我的微博上已有 20 多万粉丝，我对所有中国玩家的热情表示感谢！我知道有一些热心的媒体和玩家组织成功举办了一些与《街霸》相关的比赛，真的非常希望不远的将来 SCE 和 Capcom 能在中国共同举办一场正式的大赛，那样我就能同更多的中国玩家交流了。我有机会就会在世界各地举办活动，可是看下来我只在男人中有人气，请大家把自己的妹妹、亲戚或是女性朋友（一定要年轻的！）拉到《街霸》的世界中来吧，活动中只有男人实在是很没劲啊！（大笑）

※特别鸣谢 Sony Computer Entertainment Hong Kong 对本次专访的大力支持！



▲攻击、防御、必杀技，不同行动可积攒不同种类的 GEM。



▲背水一战的潘多拉系统发动时的特写。

文 Drow & Delphi 编 星夜 美编 NINA

德雷克的诡计；顽皮狗的轨迹



身为顽皮狗的新任游戏开发主管，Justin Richmond 已经习惯了在媒体的镁光灯下侃侃而谈，不过，在街头受到“《未知海域》系列”狂热粉丝们的追捧，还是会让这位在游戏业摸爬滚打二十余年的老鸟感到有点不好意思。今年夏天，Justin Richmond 在洛杉矶机场搭乘航班飞赴欧洲参加媒体宣传活动时，身穿《未知海域 3 德雷克的诡计》黑色宣传 T 恤的他，很快就被周围的年轻人认了出来，“嘿，老兄，你们干得真棒！”，“什么时候开始多人测试？”热情的玩家纷纷和他握手、合影，甚至有些人鼓起掌来，机场保安一脸疑惑地询问身旁的人：“他是电影明星吗？”事实上，相比一部情节精彩、跌宕起伏的冒险电影或是充满华丽场景，强调高交互度的电子游戏，“《未知海域》系列”早已模糊了二者的界限，拓展了当前娱乐产业的新疆界。从英格兰的酒馆到法国东部密林深处的庄园再到传说中的千柱之城，从沉船上的逃亡到运输机上的殊死搏斗再到迷失于荒凉死寂的鲁卡哈利沙漠，内森·德雷克用他的诡计追寻着所罗门王的神秘护身符，而顽皮狗也为世人展现了自己不断超越的发展轨迹。

全新设计的视觉特效和角色动作，更加完善的射击与近战格斗系统，极富深度，令人欲罢不能的多人联机内容，加上杰出的剧情叙述和角色塑造，当年人们对《未知海域 2 纵横贼道》的溢美之词，在进化度满点的本作面前，甚至显得有些落伍了。在接下来的文章中，我们将专注于回答两个问题：《未知海域 3 德雷克的诡计》是否如同 2 代作品之于首作一般，有着石破天惊的飞跃，德雷克的诡计是否能让全球玩家感到出乎意料？其二，顽皮狗的成功之道究竟是什么？对于后者，似乎书店中琳琅满目的成功学书籍都可以给出答案：不走寻常路、天才们齐聚一堂，塑造出不落俗套的游戏风格、积极融合各种媒介的长处，勤奋并敢于创新．不过，我们更加倾向于美国《新闻周刊》前任游戏编辑 N'Gai Croal 的简短评语：“顽皮狗的成功，在于成熟。”事实上，顽皮狗的成功是可以复制的，然而，游戏业一个令人遗憾的真相是：太多的游戏公司，并非不能成为顽皮狗，而是他们不想。“二十多年来，顽皮狗一直在专注于做他们最擅长的事情，无论是多大的诱惑或者困难，他们从未偏离航向。”

顽皮狗的成长史

1985 年的某个夏日，15 岁的 Jason Rubin 向自己的同龄好友 Andy Gavin 表达了创建一家游戏公司的想法，后者很干脆地回答：“那好吧”，于是顽皮狗的前身：果酱软件（Jam Software）正式诞生了。毫无名气，缺少设备和开发资金，工作场地就是两人的卧室，一切都如同当时初生牛犊的游戏产业，虽然艰苦，但承载着对青春期的信仰——


▲顽皮狗所在的办公园区。



▲顽皮狗简洁整齐的办公室。

人们天然相信年轻的、无所畏惧的力量能够取得成就。Jason Rubin 为人充满热情，擅长构思游戏内容以及美术创作，能言善辩的他，甚至以“提前玩到一款酷毙了的游戏”的名义，在同学中为自己的项目募集到了 200 多美元。Andy Gavin 则是一个安静，酷爱编程，经常被 Jason Rubin 的豪言壮语逗笑的年轻人。两人的首部作品是《疯狂滑雪》(Ski Crazed)，就像很多游戏产业成功故事所必须经历的苦难时光一样，该作没有获得什么反响，最后以失败告终。这件事情并未给他们造成打击，1988 年，两人又在 Apple II 上推出了《梦想地带》(Dream Zone)——一款在迷宫中找寻出口的游戏。

那时，Jason Rubin 和 Andy Gavin 的游戏制作理念很简单——遵循自己的兴趣，开发方向也很随意，在尝试了多种类型之后，果酱软件也到了山穷水复的境地。幸运的是，他们寄给 EA 的作品拷贝，得到了对方的积极回应，EA 早期创始人 Trip Hawkins 接见了他们，并告诫两人，应该制作自己真正擅长而非单纯喜爱的游戏。于是，充满创意的角色扮演游戏《盗贼新手》(Keef the Thief) 应运而生，玩家扮演一名初出茅庐的新贼，最终目标是窃取所在城市的金库。游戏系统包括盗窃、冒险、战斗和合成工具四个部分，多数时间以回合制进行，战斗则是即时的。这部游戏卖出了两万多套，终于让两人尝到了成功的滋味，同时也奠定了 Jason Rubin 的游戏风格：轻松有趣，富有探索性并拥有靓丽、出色的画面。在这之后，他们又制作了若干拥有不错销量的作品，挣得人生第一桶金的 Jason Rubin 前往加州的新港海滩学习冲浪，而 Andy Gavin 则准备上大学继续深造。

不久之后，果酱软件有了第三名成员——Jason Rubin 的宠物狗摩根，公司的名称也变更为顽皮狗 (Naughty Dog)。不过此时，顽皮狗的传奇故事尚未拉开帷幕，虽然两个年轻人拥有独特的创意和扎实的技术，对于未来的发展却缺少规划和方向感，直到他们遇见了自己职业生涯的导师，时任环球互动的副总裁，游戏业的传奇人物 Mark Cerny。他是雅达利游戏《滚珠台》的制作者，在日本世嘉工作过几年，能说流利的日语，参与过《索尼克》的开发。正是由于这段经历，让 Mark Cerny 非常重视纪律性和长期的规划，他经常找两人聊天，分享自己的开发经验，直言不讳地纠正两人身上的毛病。正是由于他亦师亦友的帮助，Jason Rubin 和 Andy Gavin 褪去了昔日的青涩，逐渐成长为一名合格的创业者。直到这里，我们的故事也将进入到一个激动人心的篇章，因为 Mark Cerny 在某日突然闯进 Jason Rubin 的办公室，大声对他说：“我们要为 PS 做一款游戏，而且它必须是 3D 的！”

Jason Rubin 为这款 PS 平台的 3D 游戏绘制了一个惟妙惟肖的卡通袋狼形象。当游戏的构思与剧本完成后，《古惑狼》(Crash Bandicoot) 游戏已经初具雏形。顽皮狗也不可避免地与当时游戏业的一项焦点难题短兵相接：如何顺利实现平台游戏的 3D 化? Jason Rubin 回忆说：“当年中裕司正在制作梦精灵，宫本茂在制作下一代的马里奥，而我们在为 PS 工作，大家都面临着相同的问题：如何将 2D 平台游戏引入 3D 世界? 梦精灵保留了很多 2D 的感觉，宫本茂的 3D 化步伐走得最远，而我们则类似于将 2D 游戏以 90 度呈现出来，并以后方视角进行游戏。有人说，我们借鉴了《马里奥 64》，其实一直到《古惑狼》项目进入 Alpha 阶段，我们才有幸第一次见到《马里奥 64》，坦率地说，我们认真研究过的游戏其实是《超级大金刚》。”在这段艰苦的日子里，Jason Rubin 和他 30 余人的团队经常要工作 16 ~ 18 个小时，大量时间和精力花在引擎与底层技术上。直到 1996 年 5 月《古惑狼》在 E3 展上大放异彩，开发团队才真正松了一口气，媒体普遍认为“古惑狼是 PS 对《马里奥 64》的强势回应。”

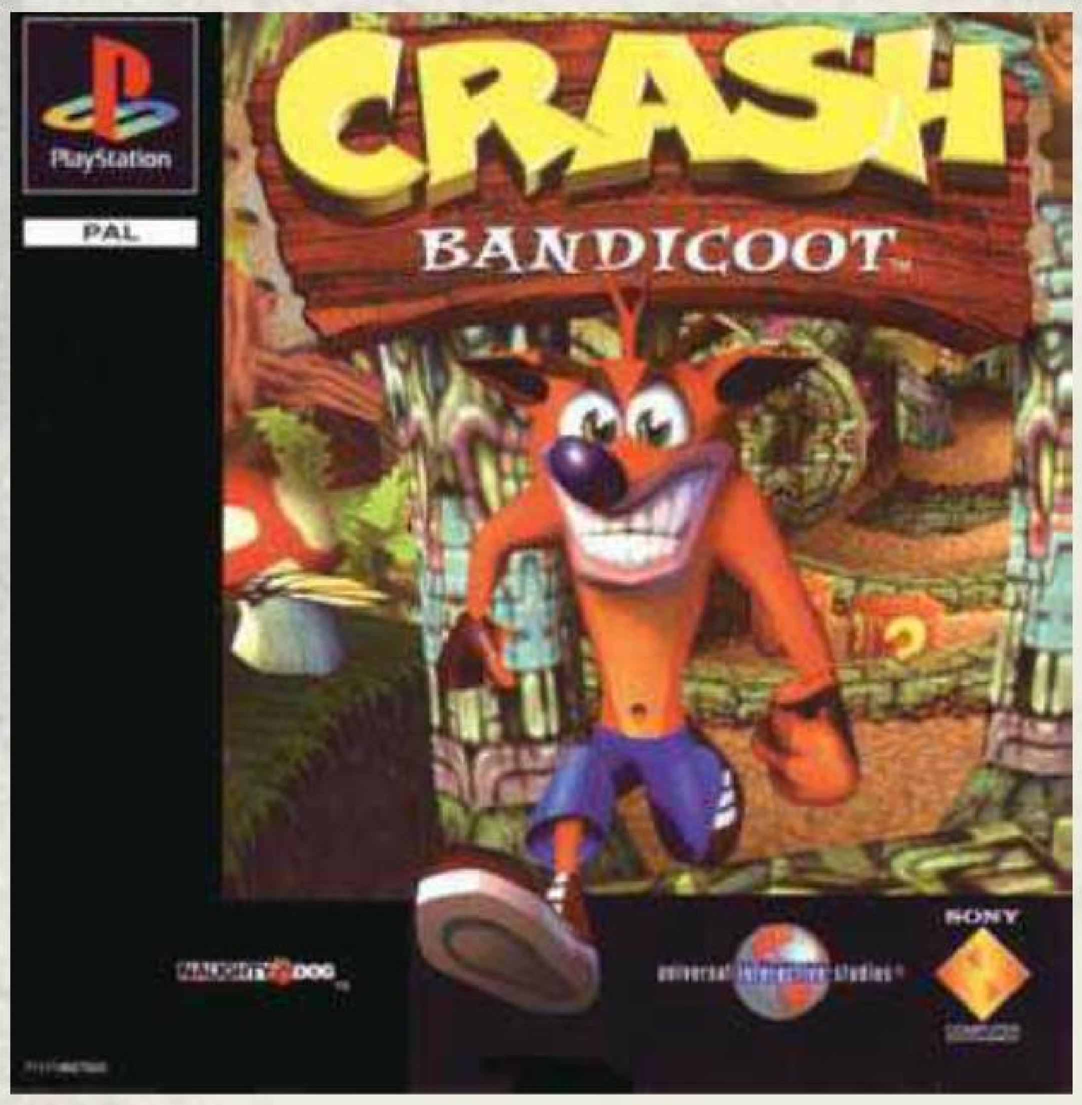
1996 年 8 月 31 日《古惑狼》正式推出，同年销量就突破了 150 万套，袋狼 Crash 成为 PS 平台脍炙人口的经典游戏角色。Jason Rubin 也随之声名鹊起，在接受采访时他自信地表示：“令人欣慰，我们成功创造了古惑狼引擎，并且追上了这一轮的技术革命周期，玩家普遍渴望一个自由的全 3D 世界，而我们为 PS 的同类游戏确立一个标准。”对比同时期的《马里奥 64》，在图像平滑和场景多样性方面，《古惑狼》略显不足，但是丰富的色彩以及充满细节的雨林效果无疑更胜一筹。游戏的大部分时间都令人兴奋，因为玩家从头到尾都要动个不停，跳跃成为游戏的核心动作。顽皮狗明智地放弃了非线性的流程设定，反而可以更好地聚焦场景设计。依据传统经验，一部成功的游戏作品，意味着制作组将拥有更充裕的预算，招募更多的员工，当然，还有更多的游戏开发计划。但鲁宾生硬地否决了这种前景，他告诫自己的团队：“在顽皮狗，这是一条法则，一次只做一个项目，竭尽全力完善它，我们要花费全部潜能创造最好的游戏，所以，不会有衍生产品，不会有更多的游戏。”

1997 年 10 月 31 日，《古惑狼 2》(Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back) 发售，本作兑现了 Jason Rubin 精益求精的承诺，再次提升了顽皮狗的开发成色，也使“《古惑狼》系列”跃升为 PS 平台最卖座的动作游戏之一。在这一过程中，美工出身的 Evan Wells 以及法国程序员 Christophe Balestra 开始崭露头角，并分别担任制作团队的重要职位。在顽皮狗完成《古惑狼赛车》的开发后，拥有游戏版权的环球互动决定将“《古惑狼》系列”卖给威望迪娱乐，Jason Rubin 对倾注大量心血的游戏品牌的离去深感忧虑。幸运的是，SCEA 适时向他提供了一份合作协议，整体收购顽皮狗，使其未来专注于 PS2 游戏的制作。事实上，几年前索尼就曾对顽皮狗注资，而顽皮狗的辉煌也始于 Playstation 主机，加上 Mark Cerny 也在为索尼工作，双方很快签署了收购意向，不用再为未来担心的顽皮狗，开始全速开发他们在 PS2 时代的原创新作《杰克与达斯特》(Jak & Daxter: The Precursor Legacy)。

与《古惑狼》相比，这部游戏拥有一个真正广阔的 3D 世界，炉火纯青的无缝链接技术，



▲“《未知海域》系列”堪称索尼第一方在PS3时代的最高成就。



▲顽皮狗工作室的成名作——《古惑狼》。

使玩家远离了恼人的读取时间，经典的角色组合、卓越的动作设计以及大量幽默元素，让《杰克与达斯特》轻而易举地成为了顽皮狗的新招牌和大众偶像。2003年10月14日，顽皮狗推出了《杰克II》(Jak II)，Haven City是整个游戏世界的中心，类似于《横行霸道》中的自由城，不仅异常庞大，而且有各色各样的居民、飞行车甚至军队穿梭在城市间，游戏还加入了更多以战斗为导向的内容。在顽皮狗驾驭大制作的能力炉火纯青的同时，Jason Rubin和Andy Gavin却显得心力憔悴，愈发疲惫。Jason Rubin感慨道："通常，一部影片拍摄完毕，导演会获得三个月或半年的假期，尽情放松、度假、再充电，而在游戏业，当我们完成一个项目后，作为负责人，我需要立刻投入到新计划中。"2004年初，经过一番痛苦的抉择，两人最终决定离开顽皮狗，在告别讲话中，他洒脱地表示："这就像一部电影，该结束的时候就应该让它结束，何况已经有了这样一个精彩的结尾。"除了顽皮狗自身的成功，最令两人欣慰的是，他们为这间公司培养了两位足以接棒的新领袖：Evan Wells和Christophe Balestra。

在很大程度上，Evan Wells和Christophe Balestra就像是顽皮狗两位创始人的翻版，前者谈吐真诚、幽默，极富实用主义精神，后者老练、沉稳，技术功底深厚。加上2002年从晶体动力加盟而来，曾主导开发名作《凯恩的遗产 噬魂使者》的Amy Hennig，顽皮狗在新时代的领导框架正式构建完成。技惊四座的《未知海域 德雷克的宝藏》的出炉也就显得水到渠成了，作为公司历史上规模最大、内容最复杂的项目，游戏更趋向于成人化的风格，开发流程一改过去从技术着手的惯例，首先聚焦游戏性本身，在内容取舍方面表现得更加大胆。在游戏角色塑造方面，顽皮狗强调"表演而不是说出来"，不仅动作捕捉和配音演员尽量选择同一人，而且鼓励演员即兴表演。对于整个创作过程，Evan Wells幽默地总结道："我们流血、我们哭泣、我们大笑，最终，我们征服！"事实上，拥有一个美轮美奂的热带世界和好莱坞电影级别表现力的《未知海域 德雷克的宝藏》，同样征服了无数PS3游戏玩家，Jason Rubin也对它大加赞赏："这部游戏棒极了，令人惊异的好，甚至让我有了一种感觉，当初我应该留下来，和这群游戏产业最有天赋的人一起工作。"

回顾顽皮狗在本世代的表现，"力挽狂澜"或许是一个恰当的形容词。PS3初期羸弱的产品线，尤其缺少在画面上具备超越性实力的作品，《未知海域 德雷克的宝藏》勇敢地担当起扛旗者的角色，殊为难得的是，游戏好莱坞电影般的叙事手法以及丰富的游戏性，同样为次世代游戏树立了标杆。我们也不难在其中发现顽皮狗自身的成长，相比过去的卡通风格和动作元素，《未知海域》更趋向于成人化，引入大量枪战场景和人物对白，角色塑造也显得真实、饱满，富有深度，讲故事的能力尤为老道。随着《未知海域2 纵横贼道》的发售，确立了顽皮狗在游戏产业独树一帜的地位。无论是令人惊叹的雪地效果，世外桃源般的香格里拉，还是对游戏节奏的高超把握以及精湛的故事叙述技巧，顽皮狗在内容与技术上表现的同样登峰造极。在Evan Wells看来，这得益于制作团队对游戏每一处细节的精雕细琢，"或许玩家没有注意到这一点，我们为德雷克设计了大量摔倒动作，内森会在游戏中不断摔倒，姿势和动作都会有所不同。"

内森·德雷克无疑是游戏产业近来塑造最成功的明星角色之一，你会由衷地欣赏他，渴望了解更多的故事。Evan Wells强调说："很多游戏中英雄都会义无反顾地去冒险，玩家们早已习惯了，但这不符合人性，德雷克冒险的动力是什么？必须给出令人信服的回答，我们从未想过塑造无私的德雷克。"《未知海域2》中的人物，大都性格特征鲜明，富有层次感，即便职业相同，有些人也会有自己的原则与正义感，这也是克洛伊同弗林之间的本质区别。在游戏开发过程中，制作团队上下不断自问，对话是否太冗长？战斗会不会有些拖沓，过场动画是否削弱了游戏体验？然后有针对性地作出调整。在西藏村庄章节中，此前游戏一直处于紧张的战斗、坠车和逃亡，这里游戏节奏明显变慢，气氛宁静而祥和。虽然德雷克听不懂村民的藏语，但整个环境还是让玩家流连忘返。这一安排的精妙之处在于，可以与此后被摧毁的村庄产生强烈反差，激发玩家愤怒的情绪。更重要的是，这是一个绝佳的情感交流过程，让玩家能够更好地感受德雷克，与村民握手，或是拍拍牦牛的屁股。



▲Evan Wells和Christophe Balestra出席颁奖典礼。

顽皮狗的平衡之道

▼在顽皮狗的办公室内部还有一个设备齐全的厨房。



我们会习惯性地认为，顽皮狗注定成为顽皮狗，就像爱莲娜会爱上德雷克一样顺其自然。其实，对于成功的种种解读，外界陷入了太多华而不实的误区。著名游戏记者N'Gai Croal认为顽皮狗的成功在于成熟。这并非是在标新立异，而是一针见血地指出了顽皮狗多年来的发展轨迹。没有太多秘诀，也没有过高的门槛，花上二十多年时间将一件事情发挥到极致，恰恰是普通人获得成功的必由之路。Jason Rubin希望打造以角色驱动为核心的动作冒险游戏，PS时代如此，PS2时代亦如此，即便是新官上任的Evan Wells，同样遵循了以往的发展轨迹——因为这是顽皮狗所真正擅长的。事实上，在这一过程中，充斥着难以计数的诱惑和困难。获得灿烂的市场业绩后，公司要不要扩充规模？挺进全新的开发领域？推出更多依样画葫芦似的游戏？然而在过去的二十多年时间里，顽皮狗始终维持在七八十人的人员规

模，保持两三年一作的步调，当射击游戏成为欧美最热门的类型时，Evan Wells 头脑冷静地表示："这个市场太过拥挤，我们无意进入。"当众多明星制作人习惯了在公开场合指点江山时，Evan Wells 和 Christophe Balestra 却总能够保持谦逊和低调。

顽皮狗遭遇的困难和挫折不计其数，但是制作团队上下还是不改初衷。痛失耕耘多年的《古惑狼》品牌、两位创始人突然卸任、多名核心设计师自立门户。顽皮狗取得今日成就的根本原因是，无论是外界潮水般的掌声和赞美，还是内部各种突如其来的变故，都没有打乱他们既定的发展路线，顽皮狗的成功是持之以恒、均衡成长的胜利。也许，他们无缘成为真正意义上的大公司，一年推出多款游戏，至少在打造《未知海域》的同时，还能够促成"《杰克》系列"登陆 PS3，但玩家也不该为此感到遗憾，毕竟如果那样的话，顽皮狗也不会成为今日的顽皮狗。脚踏实地，在正确的道路上稳步前行，似乎是一件不难做到的事情，换句话说，其他游戏公司也可以复制顽皮狗的成功，但事实上却并非如此。在急功近利之风盛行的游戏业，取得成功后，就要直面太多的诱惑和挑战。很多公司开始盲目地招兵买马，壮大规模，并不考虑自身的开发文化能否消化这种突如其来的膨胀，与此同时，涉足自己并不了解的游戏类型，自己拿手的类型则走上量产化的不归路，遭遇败局就变得难以避免。

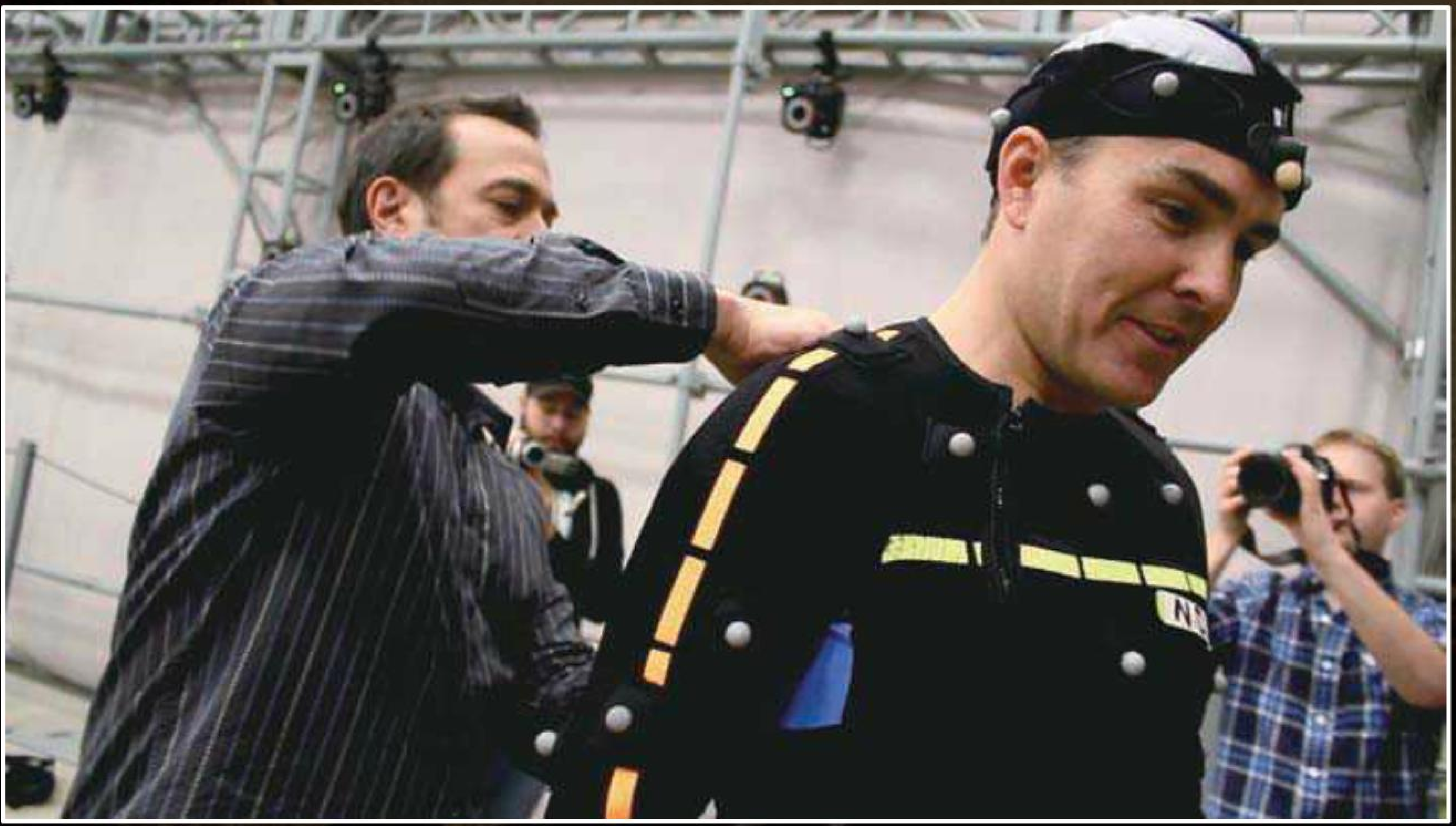
拥有众多天才游戏制作人的 Capcom 第四开发部惨遭关闭，让人不禁感叹创意最终要向商业低头。然而，即便 Rockstar 保持足够的耐心，容忍《黑色洛城》经历漫长的开发周期，游戏的大卖，也并没有挽救 Team Bondi 破产倒闭的命运。因此，符合市场需求的创意和高效率的开发模式缺一不可，顽皮狗正是在上述两个因素上实现了均衡发展。《未知海域 3 德雷克的诡计》堪称顽皮狗创意和商业、技术与内容又一次完美的融合。在技术领域，SCE 欧美技术团队王牌中的王牌、顽皮狗麾下褪去神秘面纱的 Ice Team 是当仁不让的领军者。他们主要从事与图像、系统运行时和开发工具相关的技术研发工作，目前主要聚焦 PS3 平台，陆续推出了游戏引擎组件、图形流水线、支援程序，以及图像概要分析和除错工具等作品。团队成员在位于洛杉矶圣莫尼卡区的顽皮狗办公楼中工作，身居游戏开发第一线，让他们在把握前沿技术发展方面更加游刃有余。



Ice Team 的贡献，如同打通了 PS3 的"任督二脉"，造就了今日 PS3 游戏阵容万马奔腾的强势局面，现在，他们正全力以赴投身于 PS3 通用引擎以及 3D 显示效果方面的研究，这一切的努力在《未知海域 3》中得到了淋漓尽致的体现。起初，在《未知海域 2》中，Ice Team 将 30 帧每秒的渲染画面效果推到了极致，如果采用最新的 3D 技术，游戏不但需要同时处理两幅相同的画面，而且画质也可能会受到影响。制作团队对此犹豫不决，而 Ice Team 的工作则是打消同事们的顾虑。在《未知海域 3》的前期筹备过程中，加入分屏对战模式被列为首先需要完成的工作之一，分屏模式同样需要每秒钟渲染两幅相同的画面，实际效果很不错，这也加强了 Ice Team 实现《未知海域 3》完全 3D 化的信心。据悉游戏的全部开发素材超过 24TB，本作也采用了双面 BD，近 45GB 的高容量。从游戏实际的 3D 效果看，景深出众，富有层次感，几乎没有掉帧现象。

索尼的技术人员想要跻身 Ice Team 的一员，需要经历很长一段时间的辛勤努力和苛刻的考核，他们要时刻保持专注，对所处领域的所有方面乃至细节都深刻理解。正是这种磨炼和长期钻研，让他们可以近乎本能地发现冲破技术阻碍的路径，以至于在外界看来，这些技术成就实在有些令人难以置信。《未知海域 3》使用了顽皮狗最新的 3.0 引擎，贴图中大量强化可法线、扩散、反射、光泽、环境遮蔽、层纹理等渲染效果，重点模拟人物真实的动作反应。游戏动态数据的吞吐量自然大幅提高，Ice Team 为此专门研发了一项技术，彻底激发 SPU 的性能，从而大量分担了 GPU 的运算工作。目前，Ice Team 共有 12 名成员，各自有专属的研究领域，他们分别来自美国、英国、中国、韩国和印度等国家，堪称是一支多国部队。David Simpson 和印度人 Swaminathan Narayanan 是小组新一任主管。前者从 1995 年开始就在索尼工作，为 PS 制作以性能为导向的图像引擎，资历甚至比 Evan Wells 都要老得多，也是整个顽皮狗最熟悉 PS3 的 RSX 硬件架构的技术人员。

副主管 Swaminathan Narayanan 的名字灵感，来自于印度著名的斯瓦纳拉扬神庙，他是 Ice Team 公认的编程狂人，顽皮狗内部每年一度的编程竞赛，他曾经连夺三年的冠军，还有一个绰号是"Math Camp"（相当于中国的数学奥校）。2002 年，Swaminathan Narayanan 加盟顽皮狗，随即担任 Ice Team 副主管。尽管不少印度人天性懒散，但是他却格外守时，极端热爱工作，"程序员需要始终保持精确"，是他常挂在嘴边的话。目前他的工作重点是开发支持 3D 显示效果的游戏引擎，前不久在自己的博客上透露，他已经看到过 PS3 的下一波第一方大作，其画面表现"相当令人振奋"。考虑到顽皮狗的 Ice Team 是欧美地区最早掌握 PS3 核心技术资料的第一方开发团队，现在他们很可能已经获得了部分 PS4 的技术信息，在可预见的未来，顽皮狗都将会是 Playstation 平台画面革命的主要推动者，而"《未知海域》系列"无疑将成为主要的受



▲正在进行动作捕捉的德雷克扮演者Nolan North。

益者之一。

“《未知海域》系列”一直以逼真的人物动作和演出效果著称，《德雷克的诡计》在这个基础上更上一层楼，使用了全新的摄像系统进行动作捕捉。以往这方面的工作是由 SCEA 的动作捕捉工作室负责，尽管设备齐全，但音响效果尚无法达到专业品质，所以演员的对话录音几乎无法同步完成，只能采取后期录音的办法。《未知海域 3》的动作捕捉工作则交由业内巨头 House of Move 负责。他们拥有一个综合性的音效舞台，允许顽皮狗在捕捉演员身体表演的同时，还可以同步录制对话。House of Move 的工作间拥有 12000 平方英尺的舞台，一般的商业电影的动作捕捉，是由 64 台先进的 VICON MX40 摄像机同步记录演员的全身动作和面孔变化。值得一提的是，《未知海域 3 德雷克的诡计》使用的摄像机台数达到了 86 台，这也意味着仅动作捕捉一项费用就花销惊人，对此顽皮狗的创意主管 Amy Hennig 评论说，“虽然听上去有些奢侈，但一切是值得的，它帮助我们领先于同行。”

有限的飞跃，无限的遐想



▲《未知海域3》游戏开发主管Justin Richmond。

相比德雷克同工于心计的 Katherine Marlowe 的较量，更大的挑战或许是，《未知海域 3 德雷克的诡计》能否超越全球玩家日益高涨的期待。本作的进化，能否再次提升前作在两年前树立的天花板？曾在《未知海域 2》团队中担任高级设计师，在本作开发时跃升为游戏开发主管的 Justin Richmond 表示：“从《未知海域 2》到《未知海域 3》依然是一次飞跃，只是这一回步子迈得没有那么大。”考虑到前作在诸多方面惊世骇俗的表现，《德雷克的诡计》能够继续向前已经殊为不易了。从画面表现上看，制作团队重写了火焰、烟雾和水流的动态效果，突出刻划了黄沙的物理表现和流动特征。此外，他们还特别优化了 SPU 的代码，使其能够全速运行。当玩家穿梭在法国南部的森林之中，看着阳光透过树叶在地面上投射出的动态阴影，以及鲁卡哈利沙漠令人窒息的沙尘暴时，一定会对顽皮狗的鬼斧神工感到叹为观止。

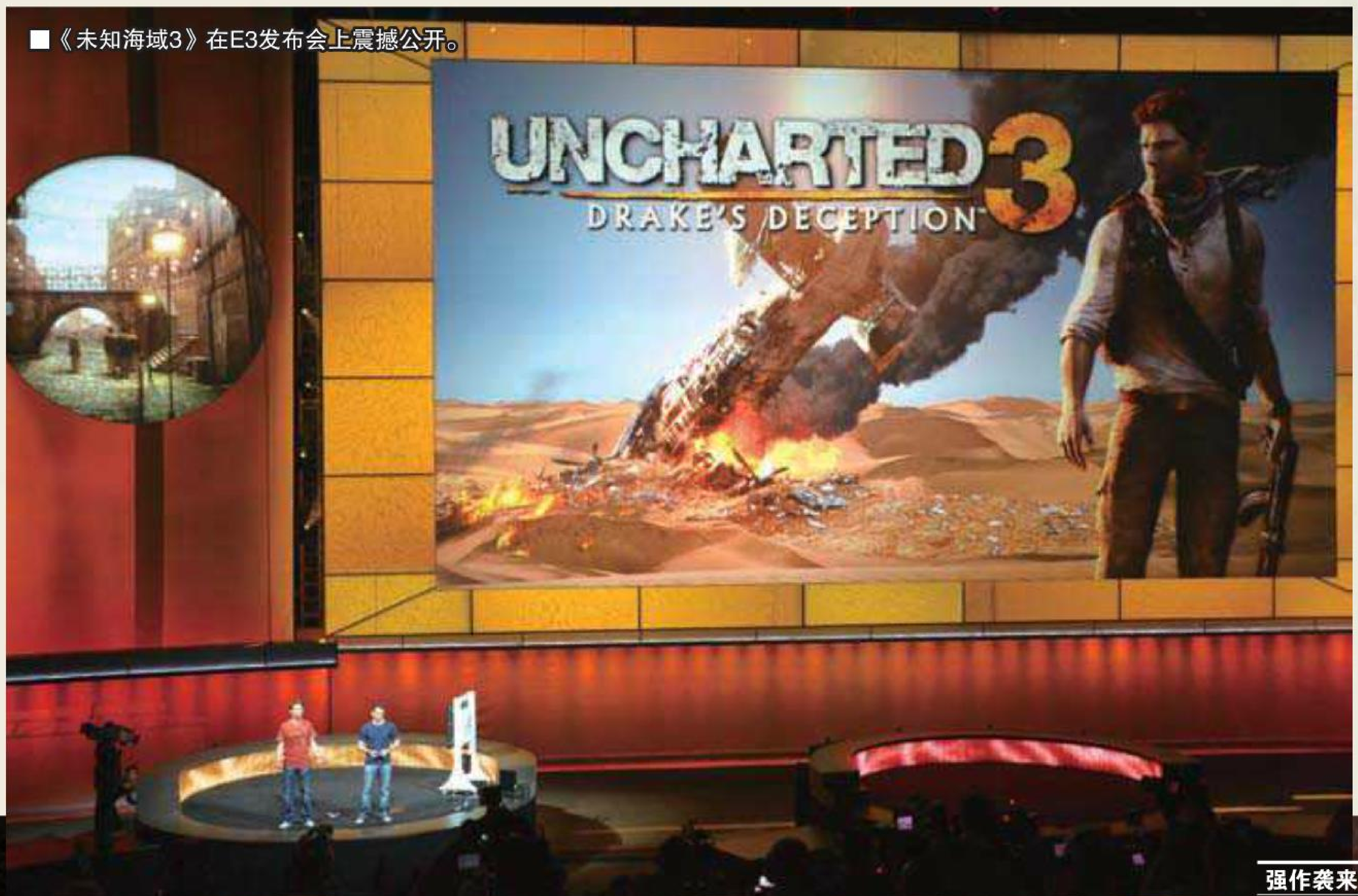
阿拉伯半岛上的鲁卡哈利沙漠，是我们这个星球上最大的一片沙海，那里荒芜、死寂，被称为“空白之地”。考古学家托马斯・爱德华・劳伦斯曾以这片沙漠为题材创作了《智慧的七柱》，在德雷克的最新冒险中，他将和自己亦父亦友的导师苏利文一起，寻找传说的沙漠中的亚特兰蒂斯——千柱之城（City of a Thousand Pillars）。游戏开始于一间英格兰酒吧的斗殴事件，随后本作的主要敌人 Katherine Marlowe 登场，抢走了德雷克家传的戒指。此后游戏用倒叙的手法，稍稍透露了一些 20 年前德雷克的身世与遭遇，一个宏大的冒险故事由此拉开了帷幕。从法国南部密林废弃的庄园到充满异域风情的也门，再到即将沉没的货轮，以及游戏的终点，蕴藏着所罗门王宝藏的千柱之城，游戏用一种娓娓道来又动人心魄的方式，呈现出德雷克最新也最精彩的冒险。《未知海域 3》拥有更多的人物，更丰富的场景，但对于德雷克的背景和身世，我们依然知之甚少。游戏设定的结尾，或许不能让所有人感到满意，但忘情的拥抱还是给玩家们留下了难忘的一瞬。

《未知海域 3》有两种类型的变化，前者，只要你进入游戏几分钟，就能够很快感受到，并为此赞不绝口。比如适应环境的动作系统，基于角色周围的场景，做出相应的动作反应，射击系统也大幅改进，自动捡拾弹药，前作稍显笨拙的潜入不复存在，同时与多名敌人近距离格斗的设定也令人大呼过瘾。经过长久的酝酿和测试，《未知海域 3》的多人模式也有了突飞猛进的进步，三组死亡竞赛、夺宝、多人协作、分屏模式等，引入的加速器（Booster）和佣金（Kickback）系统，让多人对战变得更加丰富多彩和爽快。至于那些不易被察觉的变化，则需要你深入游戏之中，静心体验，才会意识到那些细节设定或许只有独具匠心的顽皮狗才能带给玩家。《未知海域 3》依然由攀爬、战斗和解谜三部分构成，制作团队略微削弱了战斗在游戏中的比重。出人意料的是，顽皮狗将三种元素进一步巧妙融合，比如将战斗和攀爬更紧密地联系在一起，在解迷中，同时加入了攀爬元素。

虽然游戏的变化很多，但当玩家听到德雷克和苏利之间的斗嘴，德雷克本人在冒险中的各种独白吐槽，经历惊心动魄的沉船逃亡时，会意识到这是一款毫无妥协，原汁原味的《未知海域》新作。随着顽皮狗在游戏节奏控制上的炉火纯青，《未知海域 3 德雷克的诡计》足以比肩娱乐产业其它最经典的产品。本作首周全球销量超过百万套，系列累计销量突破千万，应该说是一个毫无悬念的成绩。目前游戏的 GameRankings 综合媒体评分为 94 分，略低于《未知海域 2》的评价，但依然是本年度最获外界赞誉的电子游戏之一。顽皮狗的设计主管 Richard Lemarchand 在接受媒体采访时透露，《未知海域 3》制作团队的一位测试员用了 3 小时 8 分钟的最速时间打穿了游戏，不过对普通玩家而言，应该倍加珍惜游戏 9 ~ 12 个小时的单人游戏时间，因为这是一段至高享受，令人回味无穷的冒险旅程。

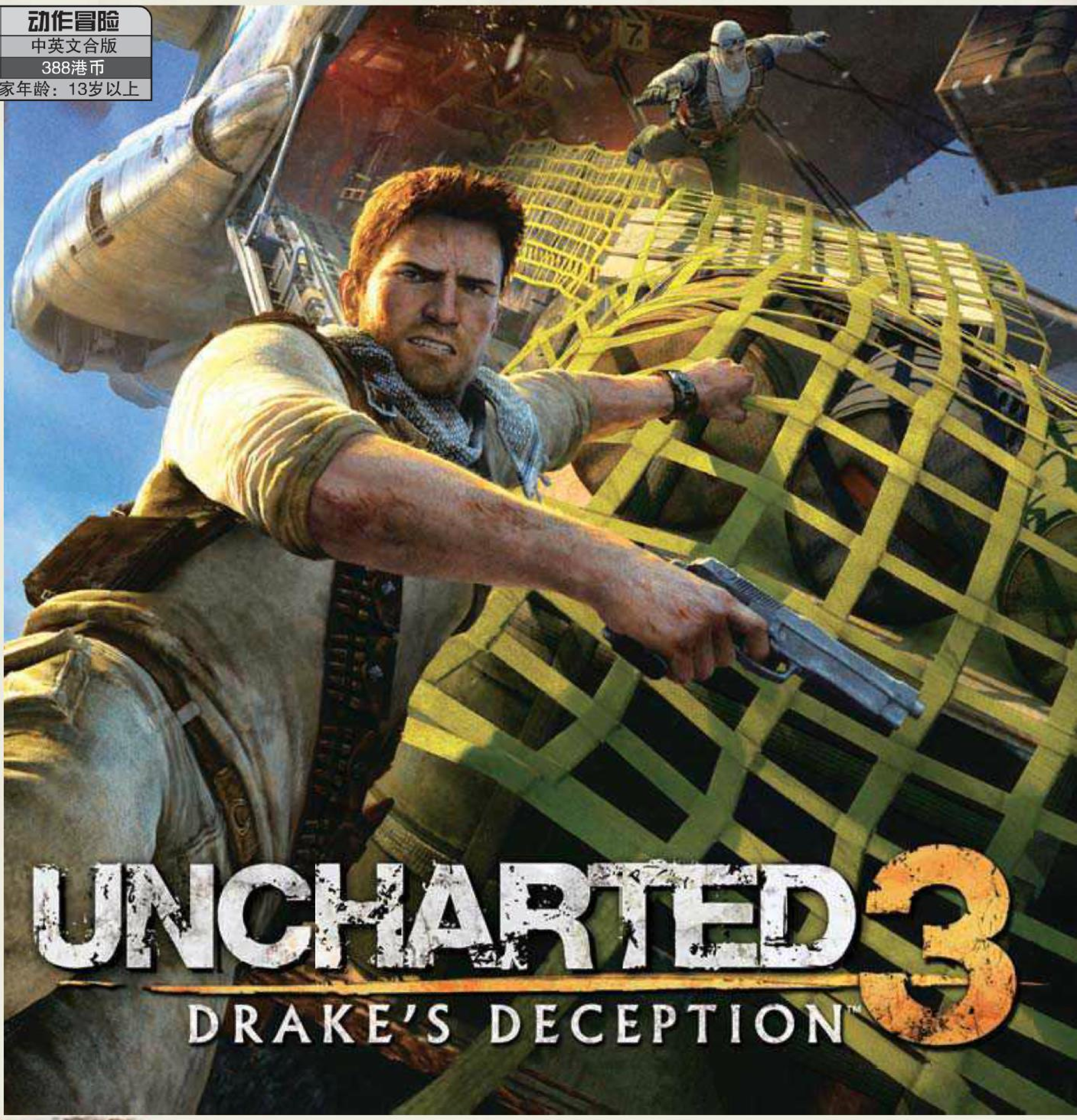
《未知海域 3 德雷克的诡计》结尾处的一幕，势必会给玩家带来无尽的遐想，顽皮狗自然没有任何理由拒绝“《未知海域》系列”的续作。Richard Lemarchand 向玩家们保证说：“我们还有大量没有讲述过的德雷克的冒险故事，只要玩家喜欢，并且我们能够找到一些有趣的，能够推动游戏媒介进化的方法，我们就不会停下脚步。”事实上，《未知海域》最初的设定是标准的奇幻世界，甚至带有浓厚的指环王风格。最终，顽皮狗选择了现实世界，成功塑造了财宝猎人德雷克的形象。在一些顽皮狗员工看来，既然游戏的世界基于现实，德雷克的冒险是否必须拘泥于古代遗迹和传说中的宝藏，的确是一个需要深入思考的问题。自然，我们还不清楚顽皮狗的答案，不过 Richard Lemarchand 在接受媒体采访时开玩笑地说：“也许，德雷克会来到宇宙空间继续他的冒险……无论如何，德雷克的冒险是一段很长的故事，犹如一部电视剧集，最重要的一点是，我们尊重这种玩家和角色之间形成的，独一无二的情感纽带联系。”

■《未知海域3》在E3发布会上震撼公开。



PS3			
未知海域3 德雷克的诡计	SCE		动作冒险
Uncharted 3：Drake's Deception			中英文合版
2011年11月1日	1～10人		388港币
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上	

再多的赞美之词在《未知海域3》面前都显得苍白，我们能做的，惟有拿起手柄静静地用心去体会这款电影大片级的作品。由于游戏本身自带中文（需将系统文字调成简体），本次的攻略不涉及剧情，包含全部流程以及宝藏收集攻略，另外还附有奖杯以及网战的，喜欢大家能喜欢。



操作说明

通常状态

移动	左摇杆
翻滚	左摇杆+○键
观察/调查	方向键↑
捡起	△键
翻看笔记	SELECT键
进入选项菜单	START键
攀爬/松手	×键/○键
转动视觉	右摇杆

战斗状态

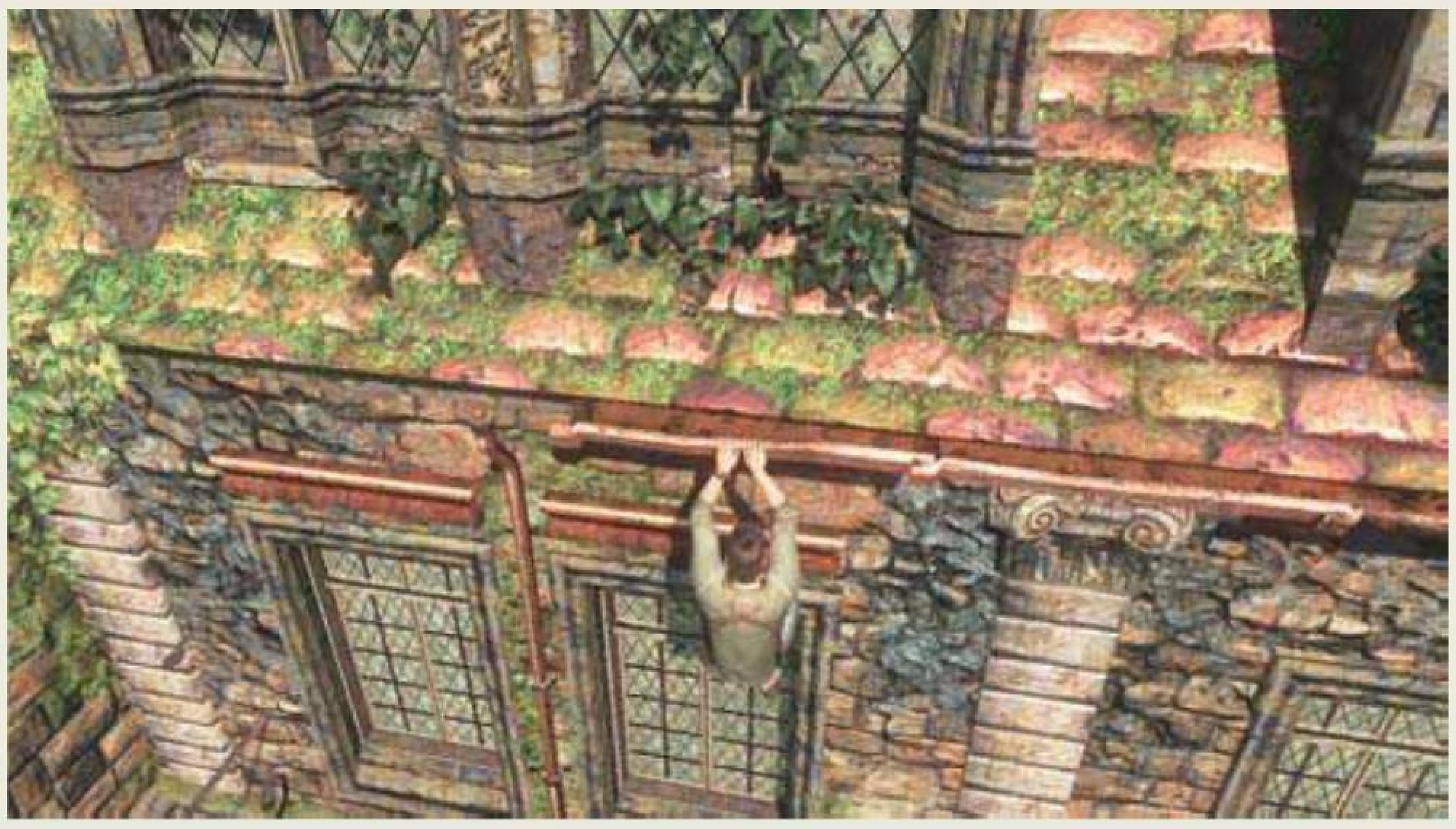
切换武器	方向键→/←
装填子弹	R2键
隐蔽	○键
瞄准	L1键
射击	R1键
使用手雷	L2键
调节瞄准镜（部分武器）	R3键
捡起弹药或武器	△键
近身格斗	□键

系统 & 战术介绍

攀爬与跳跃

作为一款动作冒险游戏，攀爬与跳跃要素可以说一直是"《未知海域》系列"的灵魂所在。与同类作品不同的是，游戏对于攀爬与跳跃的判定非常宽松，流程中必要的攀爬点基本都会以不同的颜色区分，另外大部分的墙壁、窗框以及水管等等也是可以直接攀爬的。因此即便是动作游戏的苦手，玩到本作也完全不需要担心。

在攀爬中按下×键可以加快速度，而攀爬时的跳跃方向可以根据德雷克的手所伸向的方向来判断。即便是悬挂在高处，玩家也能按L1键使用轻武器射击，靠近边缘的敌人还可以按□键把他们拉下来。



格斗术

近身格斗的大幅强化是这一代战斗部分的最大亮点，各种丰富的演出效果以及与场景的精彩互动给玩家一种看动作电影般的感官享受。格斗术大致分为三种动作，分别是按□键普通攻击，按△键反击（惨烈难度无QTE提示）以及按○键抓投敌人，靠近特定的地形时，这些格斗动作也会发生相应的变化。其中有个注意点，当玩家被敌人抱住时要连点○键挣脱，而按○键将敌人抓住后既可以拨摇杆推出去，也可以直接追加□键用脑袋顶对方。

当满足以下条件时，德雷克可以按□键将敌人一击必杀：从背后接近敌人、与敌人之间存在上下高度差（例如楼梯或台阶）、靠近平台边缘、从高空跳落到正下方等等。战斗中可以灵活运用这些条件。

枪战与武器

游戏中的武器主要有以下几种类别，分别是手枪/轻机枪、步枪、RPG/榴弹枪、散弹枪以及手雷。除手雷之外，武器均是按L1键瞄准、R1键射击，也可以不瞄准直接盲射。手雷长按L2键可以精确调整抛物线投掷，按L1键进入瞄准状态轻按L2可以快速扔雷，能节省不少宝贵的时间。手雷在系列中以其投掷距离远、爆发范围大的优势一直堪称游戏中的最强武器之一，玩家务必要学会灵活使用。当然，敌人也会丢雷，出现按键提示后要在滚动条到白色槽之内时按△键将其丢回去，按早或者按晚都算失败。

至于武器方面的心得，想要速战速决，推荐使用散弹枪；手枪威力略低但后坐力小，便于瞄准；步枪射程远且装弹数多；RPG/榴弹枪主要用于对付BOSS。另外流程中还有一些诸如重机枪和机枪台等特殊武器，玩家同样可以使用。

©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED 3: Drake's Deception is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog, Inc.

隐蔽与潜入

和前作一样，游戏在战斗时同样强调依靠各种掩体进行射击。靠近掩体时按○键就能贴上去，同时推动摇杆则会变成翻滚的动作；贴在掩体背后时，推动摇杆并按○键可以在掩体之间移动，非常方便。

随着故事的推进，在流程中玩家也可以实施隐秘的潜入战。从背后靠近敌人使用近身格斗将其放倒，这样既不会打草惊蛇，还能获得额外的弹药奖励。潜入的过程中不能跳跃也不能开枪，一旦被敌人发现，往往会引来更多的杂兵而导致陷入苦战。



奈特的笔记

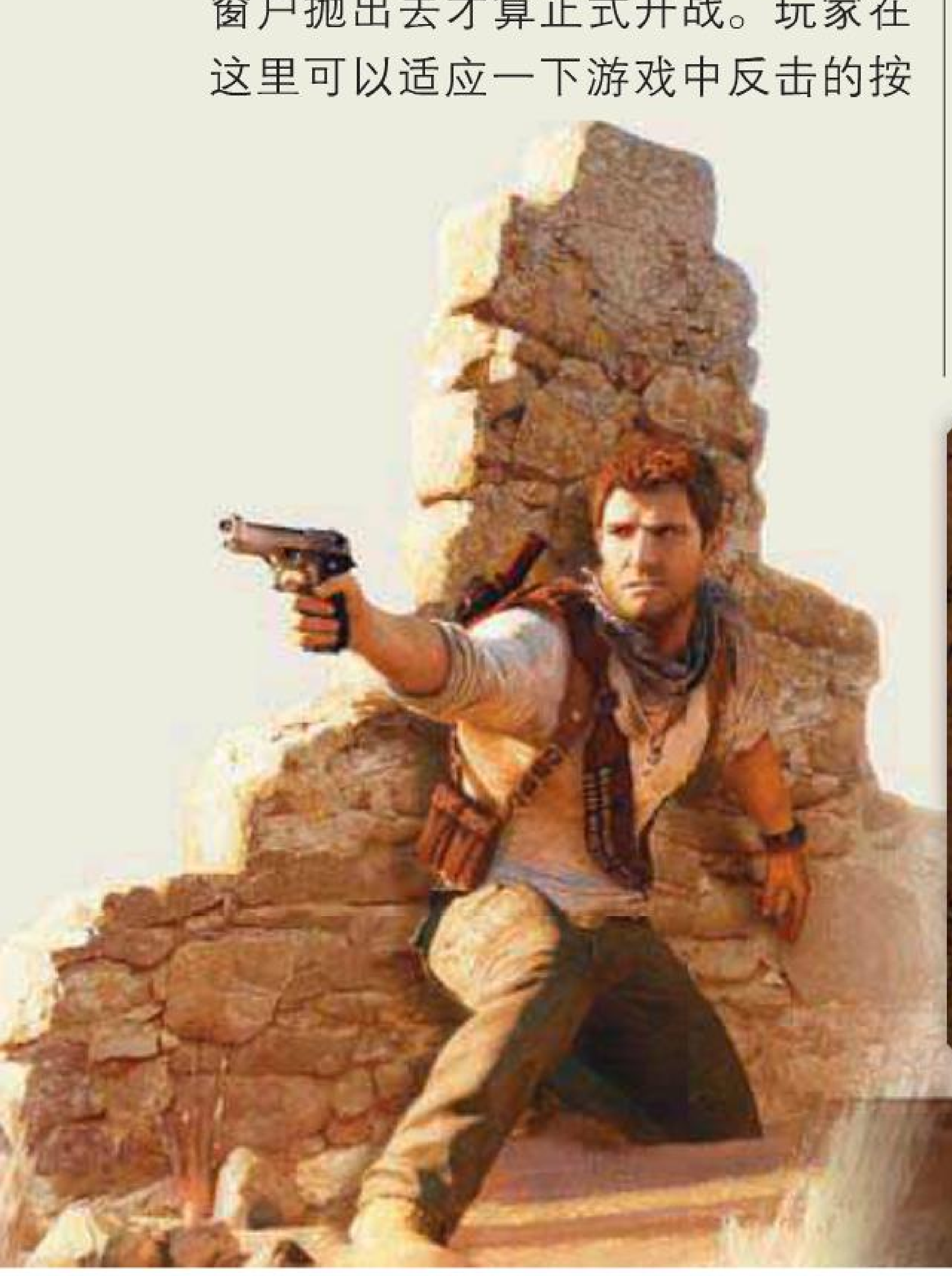
在探险时，玩家会遇到各种各样的谜题，其中一些还是挺难的。除了直接参照下文攻略中的解谜方法，玩家也可以随时按下SELECT键翻阅奈特的笔记。笔记的当前最后一页会记述解开眼前谜题的线索，这些线索往往是图片或是古文字。对照笔记并结合场景内的信息，大部分谜题就会迎刃而解，这个过程也会给玩家带来不一样的乐趣。

流程 & 全宝藏收集攻略

※ 本篇攻略以普通难度为准，全部 101 个宝藏的拿法则按每个章节予以划分，受篇幅所限，攻略中无法给出全部宝藏所在地的图示，敬请谅解。

1 敬酒不吃吃罚酒

游戏开始后，酒吧里的战斗前半部分是教学，被大块头的敌人从窗户抛出去才算正式开战。玩家在这里可以适应一下游戏中反击的按键时机，小心不要被多个敌人围殴。靠近例如吧台或者酒桌解决敌人会有特殊的演出效果，非常过瘾。在洗手间与大块头单独 PK 时，优先注意按△键反击，最后利用场景内的道具能将其解决。和苏利一起走出酒吧，凯瑟琳和塔伯特登场，本章结束。



第1章宝藏获得方法

古代拳击奖牌： 出现第1章标题的那个场景中，移动到角落里的台式赌博机附近。

黄铜火柴盒： 还是在上面那个场景中，来到吧台最里面就能拿到。不过需要你在厕所战胜大块头后才能来拿。

2 小处成就大事

小处成就大事

这一章节讲述的是德雷克2年前与苏利文相遇的故事，是整个系列故事与人物背景的补完，FANS玩到这里无疑会非常感动。进入博物馆上到二楼，走到正中间一个放有黄金罗盘和银色戒指的展柜前按十字键↑。苏利文出现后德雷克会被博物馆的警卫赶出去，虽然没能达成原先目的，但聪明的德雷克依然决定跟踪形迹可疑的苏利文。

尾随苏利文至一栋建筑物前，从门口爬上去，在三楼最右侧的窗外可以探听到里面的对话。苏利文离开后继续从高处一路尾随他，玩家在这里可以习惯一下本作的攀爬与跳跃操作。来到一处红色的屋顶之上，顺着写有英文字母“ARRECIFE”的招牌可以爬回地面，跟着苏利文走近熙熙攘攘的广场，这样就能看到他和凯瑟琳的身影了。虽然顺利偷得苏利文的钱包，但这一招早就被精明的苏利文看穿。幸运的是，最关键的博物馆钥匙成功入手，德雷克打算趁着黄昏潜入博物馆。

第2章宝藏&特殊奖杯获得方法

奖杯“速读”： 在博物馆里察看几乎所有卡塔基纳博物馆内的展示箱，就能解除这个奖杯。所谓察看，是指靠近展示箱后出现按↑的提示后按↑，这样会出现展示内容的名称。要想拿奖杯的话不需要全部看完，但注意和剧情有关的那个展示箱先不要看。

绿宝石钻石戒指： 展览馆1楼的某个大炮的炮口。

古代零钱包： 1楼肩章收藏的旁边。

古代哥伦比亚汤杓： 被保安扔出来后，顺着街道右边前进，很快就能在一扇门前找到它。

陶制奇穆容器： 偷吃苹果的剧情后不久会来到一个市场，马上看右边，有一个摆满罐子的箱子，宝藏就在罐子里。

古代墨西哥楚毕库阿罗像： 继续向前，苏利文会进门。先不要进门，从市场的另一边走，会在左手边看到白色向上的阶梯，在尽头就能找到宝藏。

萨满美洲豹头： 苏利文从房子里出来后，在楼房上层跟踪他时，在一盆植物旁边便能找到它。

古代哥伦比亚餐刀： 爬上HOTEL ARRECIFE的大招牌时，爬到顶层。



3 飞檐走壁

飛檐走壁

本章开始后先利用绳索攀爬至对面的天台，接着往右继续一路飞檐走壁。从屋顶爬下到博物馆二楼的阳台，随便推开一盏门就能轻松混进去。在之前来过的展柜面前用钥匙打开玻璃门，不过凯瑟琳等人很快赶到，德雷克要逃离这帮家伙的魔爪，紧接着就是一场惊险的追逐战。

德雷克一路往房顶逃跑，稍有停歇就会被敌人抓住，天台上的铁门不是跳过去而是连按□键从下面钻过去。在屋顶之间的跳跃与攀爬倒也有惊无险，遭到敌人包抄时苏利文自会出手相救。从屋檐滑落时有QTE的提示，需要及时按下×键。在逃跑的最后，会有敌人在前方堵住德雷克的去路，此时跳到阳台下方的平台就行了，苏利文会再次救下我们年轻的主角。

第3章宝藏获得方法

狗型印加哨子：本关开始后不久，在远处会看到写着CATARGENA的竖长型条幅。从条幅附近往下爬，翻到平台就能立刻找到它。

白银奇穆坠子：取得上述宝藏后前进开门，在博物馆的白色潜水服里。

十字军硬币：同样是在博物馆里，绿色门口附近的角落里。



4 寻根究底

结束回忆后回到现实，以苦肉计骗得凯瑟琳上当的德雷克等人在夜色中逃离酒吧。这里一路都没有敌人，只要前往与克洛伊的汇合点即可。这时四个人一起走到凯瑟琳停留的车库前，门是锁的，要从右边的水管一直爬到车库的背后，从那里的窗户进入车库之内，这样就能打开原先被锁的卷帘门。

在车库里众人并没有见到任何车辆，着实令人不解。走到查理用电筒所指的地方按十字键↑调查，接着站在前方松动的四个石块之上。不过这样并没有解开谜题，四人同时站在石块之上后还需进入观察模式看一下正前方的墙壁，将电筒对准墙壁上出现的感应器就能打开密道。

在密道中没走多久就会遇到荷枪实弹的敌人，之前铁门上的锁则可以开枪打掉。关于射击部分的操作，这里会有教学提示，不过因为需要保持消音，此处敌人的武器是不能捡来用的。接着在一个圆形场地内，玩家需要先帮助苏利文爬上梯子，自己则通过水管攀爬到另一侧的上方平台，在那里需要和苏利文共同开启一个开关才能将铁门放下。顺着一条漆黑的坑道，德雷克三人进入了被废弃已久的伦敦地下铁。

第4章宝藏&特殊奖杯获得方法

镶钻马型胸针：一开始有一处栏杆需要翻越，翻过去之后立刻往右走就能找到。

珊瑚浮雕贝壳胸针：从一扇打开的窗户进入敌人所在的仓库后，就在玩家此刻所站着的平台的下一层。你需要利用高低不同的水管绕过来。

维多利亚坠子：来到这个仓库的地面上后，在某处堆得很高的箱子的顶部。



白银玫瑰手镯：在首次遭遇敌人的区域里，稍一搜索就能找到它。

奖杯“古遗物发掘者”：继续前进，很快你就需要利用无数的水管往下爬。不过相对的，如果你往上看，会看到一个宝藏：奇特古遗物。当你获得之后，你可以直接解除奖杯“古遗物发掘者”。

狮子手镯：和奇特古遗物在同一区域，利用水管多观察一下周围环境就能找到它。

珍珠钻石及红宝石胸针：双人合作放下门后，观察一下就能看到它。

5 伦敦地下铁

刚进入地下铁，玩家就被一个卡住的电梯拦住了去路。从左侧的梯子一直向上攀爬，踢开卡住的电缆后走到房间的另一侧和苏利文等人会合。在坏掉的横梁上走的时候注意平衡，滑下去的时候只要按×键就能爬上来。利用屋顶的吊灯来到大厅的另一层并跳回地面，场景内会出现巡逻的敌人。果断解决后继续前进，这里的很多敌人可以用隐秘的方法悄悄解决。

坑道尽头的房间有楼梯可以上到二楼，在这里能偷听到凯瑟琳与塔伯特的对话。待他们离开后跳下去，调查书桌上的瓶子，接着开始新的解谜。翻越奈特的笔记，可以看到书桌旁边的石柱上有一个非常明显的金色驯鹿装饰，先爬上对面石柱的顶部再跳到金色驯鹿的这一边，按△键即可调查。这时会出现一批敌人，用手枪解决掉就可以离开了。

原路返回的路上玩家会遭到大量敌人的围追堵截，刚才经过的大厅内会出现数波敌人，而后面还会首次出现手持近距离杀伤力巨大的散弹枪的敌人，千万不能让他们靠得过近。另外不少敌人的手枪上还配备了强光手电筒，战斗中也会影响玩家的视野。至于远程用红外线瞄准玩家的敌人，使用翻滚或者躲在掩体背后可以慢慢接近并干掉他们。在地铁最上层的出口，用枪打掉锁便可以破门而出，克洛伊会开车来接应众人。

第5章宝藏&特殊奖杯获得方法

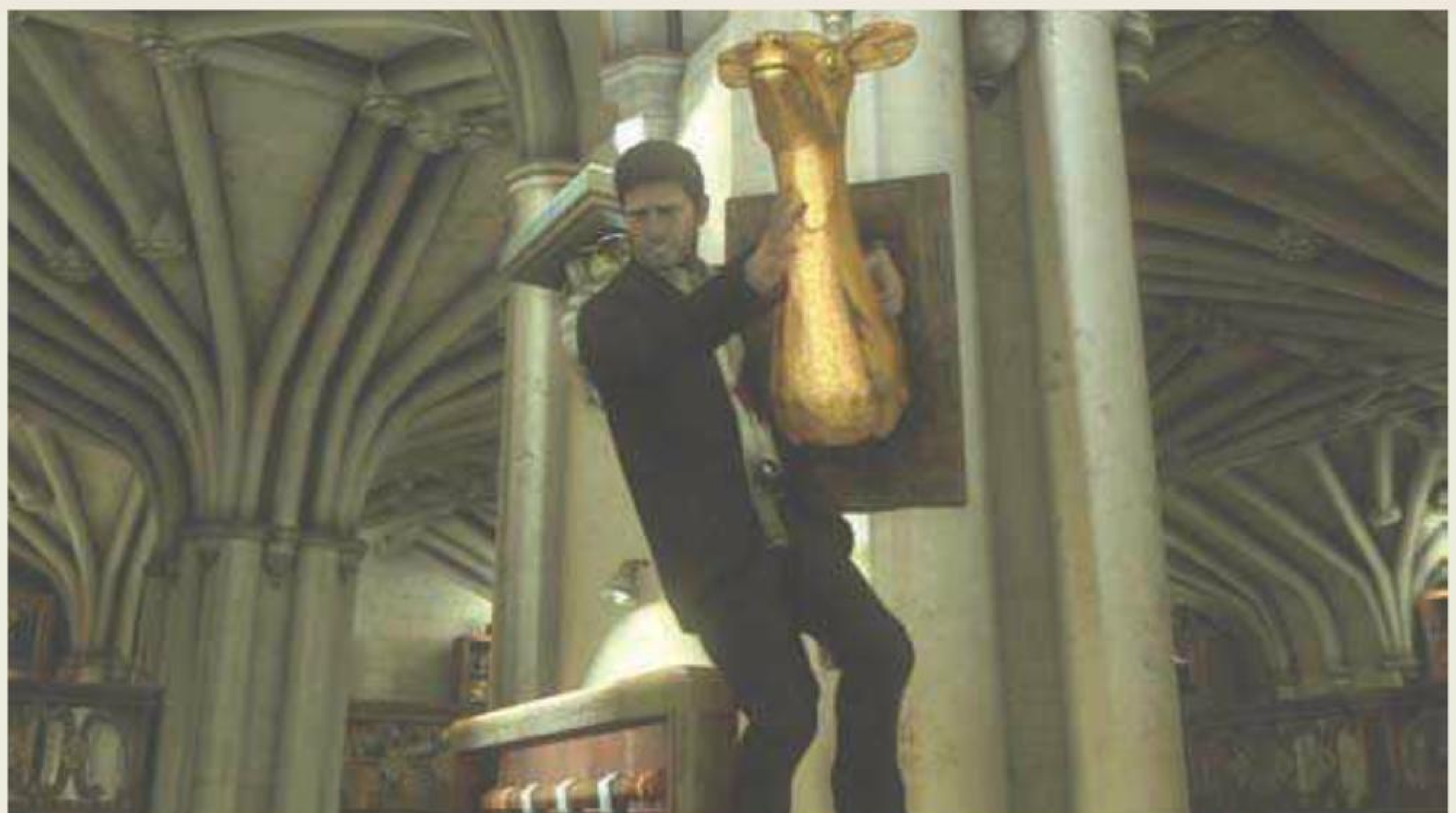
维多利亚铜币：在秘密博物馆解谜时，爬上狮子头像旁边的小平台上。

维多利亚金币：当敌人冲进秘密博物馆时，消灭他们之后来到二楼，宝藏在某个桌子下面。

奖杯“骑鳄鱼乐”：就在你拿到维多利亚金币的地方，往右来到栏杆前，往下看，你会发现这条该死的鳄鱼藏在这里。站在鳄鱼上面过一会儿，就可以解除对应的奖杯了。

白银狩猎怀表：冲出秘密博物馆会在一片开阔地与敌人大战。这里墙上高挂着一个大钟，宝藏在大钟旁边，用枪打下来就能取得。

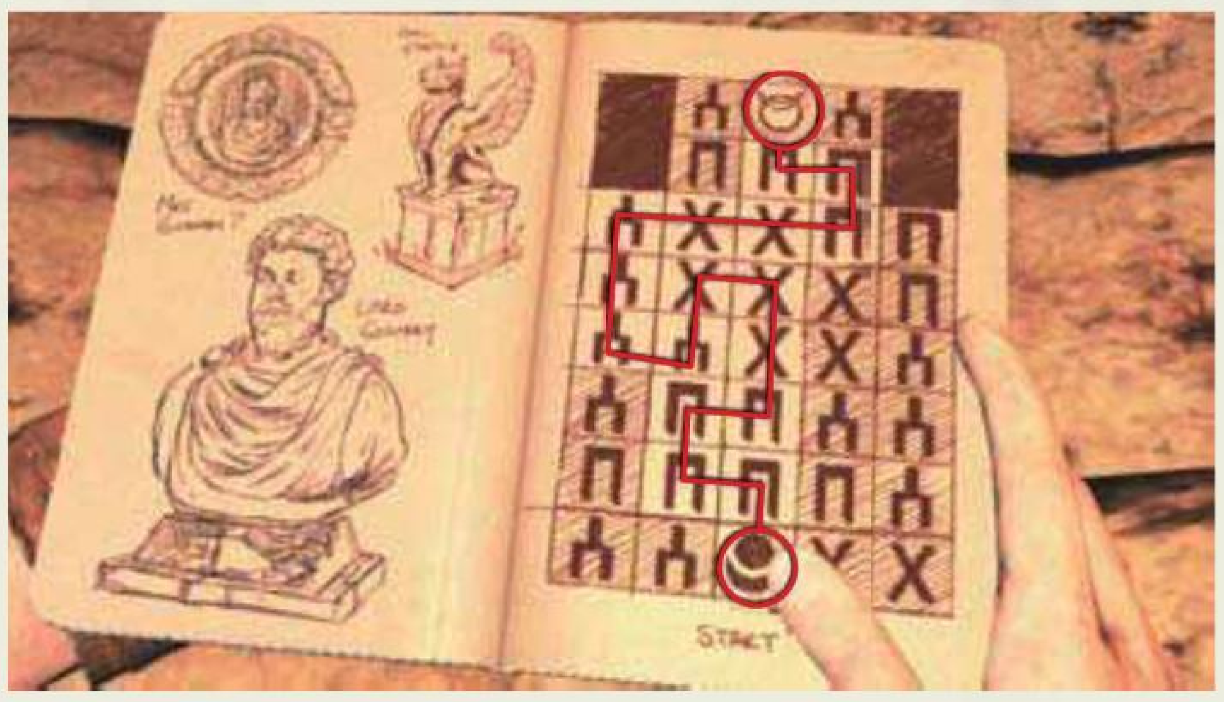
新艺术风壶：进入北阿特伍德站后，沿着铁轨搜索。



6 庄园

抵达目的地之后沿着林间小路一直走，穿越一道小溪在瀑布前向右走，很快就能远远地看到庄园。利用左边小路尽头的石柱跳到上方的悬崖，转到另一侧可以找到通往庄园的路。

不出所料，公馆的正门死锁，玩家要从右侧向上攀爬进入馆内。来到里面最底层之后需要帮苏利文用枪打掉窗户上的金锁，这扇窗户位于断掉的楼梯右上方，应该不难找到。前方的道路依然堵死，不过和苏利文一起竖起倒塌的橱柜可以爬到二楼。利用吊灯荡到另一侧，转动开关可以将另一盏吊灯拉起来，这样就能跳到对面排除障碍物了。

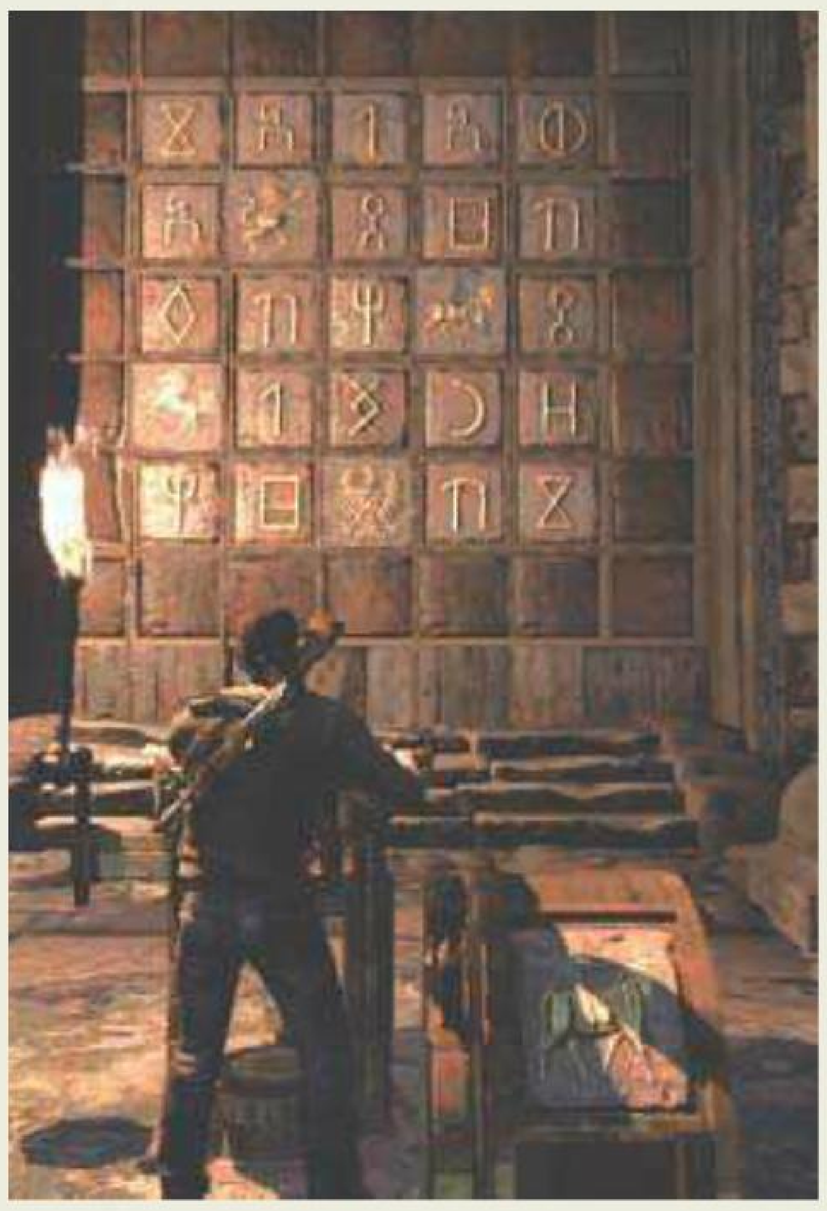


继续前进，在公馆大厅的楼梯附近发生剧情后从左侧打开的窗户跳下去。前面的房间按△键可以从木板下面钻过去，接着又会遇到另一个有趣的谜题。按照笔记中的提示，分别转动房间四个角落的骑士像，让持盾牌的骑士面对持斧头的骑士，持斧头的面对持盾牌的骑士，持锤子的骑士面对持盾牌的骑士，持剑的骑士面对持斧头的骑士，这样就能解开机关。

推门而入后德雷克跌入石洞内，按○键潜水可以游到另外一侧。这里是一口井，爬上去会看到塔伯特和他的大队手下已经赶到了，玩家有一场硬仗要打。这个场景里的敌人非常之多，为节约时间建议抢一把散弹枪快速接近并消灭敌人。井对面二楼的房间内有不少杂兵会在高处射击玩家，别忘了爬上去把他们消灭。经过一系列关于手雷的教学，德雷克来到庄园的庭院中，苏利文正在这里陷入苦战。先干掉右侧二楼的几个杂兵，同时小心会有不少杂兵从楼梯包抄到玩家初始所在的位置。只要不贸然出击，躲在障碍物背后稳扎稳打，这段战斗的难度其实也并不高。

再次进入公馆内部探索，在一个地板刻有固定图案的封闭房间内，从最初的实习日月石开始，按照图示的顺序走到房间对面的空心日月石处，这样就能打开密道。其中如若走错一步则需要回到起点从头来过。

在类似实验室的房间推开石桌可以进入伸手不见五指的墓穴，前面的大厅内有一个非常考验脑筋的谜题需要玩家去解开。站在中间的控制台可以分别移动正前方四种不同石块的位置，排列成如图的位置即可解开机关。在奈特的笔记中有前两种石块排列位置的线索，而另外两种石块的位置则需要从房间右侧地板上反光的图案来读取，站在不同的方位，地板反光折射出的图案也不同，而这恰恰分别对应石块正确位置处上下左右的图案。



第6章宝藏获得方法

古代封蜡印： 开始后很快就会遇到一条小溪，顺着小溪来到一个洞穴中就能找到它。

镶金浮雕贝壳手镯： 看到一个吹排笛的雕像后，来到雕像身后的平台上。

钻石珍珠手镯： 来到古堡门口，按剧情的安排你需要通过一系列攀爬，从一处残破的洞口进入内部。但如果你不急于进入，而是继续往前爬，则会来到更上面的建筑，这里就能找到宝藏。

路易十四纪念硬币： 继续前进，上了某段楼梯后会出现剧情，指示两人去方形塔寻找答案。这时搜索楼梯附近就能找到它。

瓷漆浮雕胸针： 在推动4个铜像解谜的房间，往上面看，在一个破损的天窗旁有一幅红色的人物肖像画。宝藏就在画旁边，用枪打下来吧。

新艺术风皮带扣： 过了这个解谜的房间后会来到一个石钟乳洞，在一处石笋后就能找到它。

红宝石钻石戒指： 完成手榴弹教学后跳下平台，在这个区域的角落里就能找到它。

白银洛可可式茶壶： 和苏利文会合后，两人合力撞开一扇。苏利文建议往下走，其实这里是可以往上走的，而在上面就能找到这个宝藏。

迷你人像坠子： 来到约翰·迪依的实验室后，把天花板上的巨大宝藏射下来。

7 待在光中

本章一开始就要迅速逃离大群蜘蛛的攻击，攀爬与跳跃过程中不能出现任何拖泥带水的失误，因此不建议玩家向前乱跳。逃到公馆外侧再从右侧的天窗跳下去寻找新的出路，这里会遇到塔伯特的手下，他们正准备放火烧掉整座庄园。继续攀爬并消灭沿路的敌人，这时火势已经逐渐变大，玩家在房间的另一侧需要推倒横梁以便苏利文走过来。将蜂拥而至的敌人清剿完毕后德雷克打算在苏利文的帮助下爬到上层但却失败。左边的墙壁只剩下几块木板，打掉之后可以接着往前走。

逃亡的过程中火势已经蔓延得到处都是，塔伯特打算将德雷克与苏利文一起葬身火海，其手下也用尽一切手段阻拦两人的去路。走到一段楼梯时德雷克的脚会被卡住这时需要拔枪干掉前面的两个敌人，继续跟在苏利文的身后不断跳跃与攀爬，直到看到一个通往屋顶的梯子，胜利的曙光便近在咫尺。最后一段整个屋顶与塔楼均会坍塌，不要到处乱跳并一路向前狂奔，德雷克与苏利文最终逃离熊熊火海。

第7章宝藏获得方法

黄金珍珠别针： 本关开始后不久，德雷克会扯下一处天花板形成一个大斜坡。绕到斜坡的背面，在地板上可以找到它。

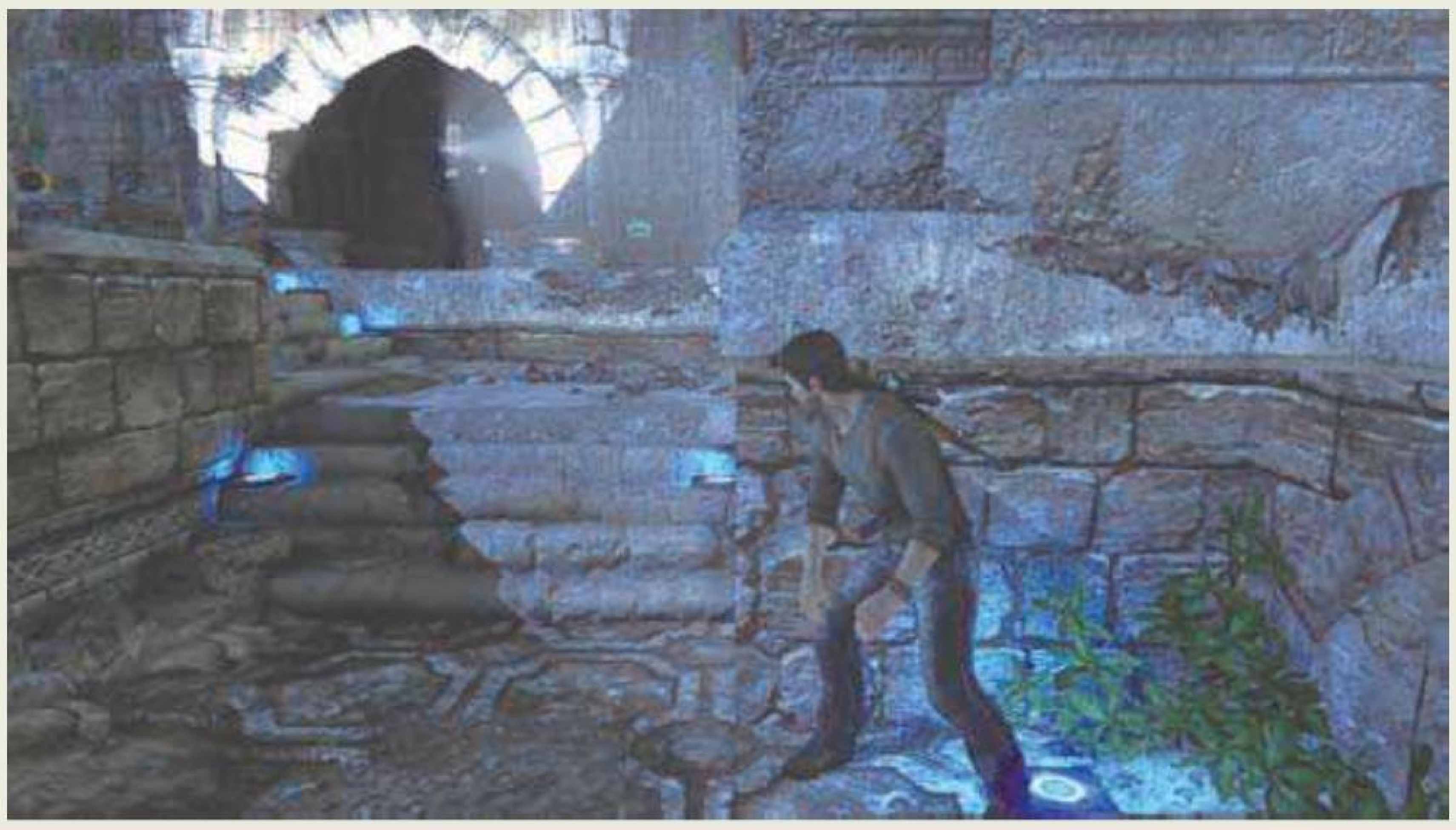
8 堡垒

翌日夜晚，德雷克又马不停蹄地来到叙利亚与查理和克洛伊回合。老习惯，到了古堡跟前同样不从正门进入，沿着右侧的墙壁往上爬到古堡内部，这里早就有塔伯特手下在把守。一路解决掉敌人并返回到地面，开门让苏利文进来然后继续前进。

上锁的铁门用枪打掉即可，挂在古井的水桶上可以降落到底层，将此处的敌人消灭干净后重新爬回地面，玩家需要隔着窗户帮助苏利文打掉铁门背后的一把锁。与另外两名同伴汇合后，众人需要突破敌人的把守前往对面的一座塔内，这里可以通过隐秘的手段将敌人逐个解决，以免引来大量的增援。

到了塔内先补充弹药，往上走会遭到大量敌人的堵截。这里会首次出现穿装甲服的散弹枪兵，以肉搏的方式解决掉他比较稳妥，但要小心近战时不能被其他敌人包围。被爆破的冲击力抛出去之后玩家可以利用链锁爬回来，攀爬过程中上面的敌人要及时拔枪干掉。来到塔的最顶层解决这里的敌人，打开木门会出现大块头的BOSS。在近身格斗时需要频繁反击，这个家伙只是血厚了点，整体来说并不难对付。

在塔顶的天台，调查笔记中的提示之后走到查理的身边按L1键使用望远镜，观察头顶的北斗星（北斗七星最下面一颗）以及北斗星正下方的塔。此时众人被敌人发现会遭到RPG的猛射，奔跑到另一侧的高台，先蹲下寻找掩护，接着捡起狙击枪将对面持RPG的敌人全部干掉，这里的弹药是无限提供的。分开行动后跟着查理一路跳跃，突破敌人的包围后抵达刚刚观察到的塔



下。这段路程虽然可以潜入，但无奈NPC的AI实在是低得可以，所以不行也只有硬上。推开塔门后一无所获，不过站在门外的星形石上使用望远镜依次调查正下方的太阳标记以及其前方对面走廊的石柱，这样就会有新的发现。在前往对面石柱的路上，苏利文会帮玩家清理掉不少敌人。与其他人会合后来到石柱左侧的转角触发剧情。

第8章宝藏获得方法

白银萨珊金币： 爬上一开始被锁的门，会来到一座大石拱桥。从右边的缺口下去就能找到它。

古代铁制大象： 取得白银萨珊金币后前进，清光一处房间里的敌人后放下吊桥，在露天场景中往上面看，会看到发光的宝藏，用枪打下来就能捡到它。

十字军硬币： 取得古代铁制大象后，需要用枪射烂某处门上的锁。开门后立刻右转，会看到一座雕像，宝藏就在这里。

瓷漆铜制容器： 跳下井后消灭几个敌人，前面有两个房间，在左边的房间里能找到它。

大理石多眼神像： 继续前进，你先要帮苏利文射开锁，然后他会帮你射开锁。走出被锁的门，回头看建筑物的顶上，你会发现正在闪光的它。

中古世纪骑士： 4人会合之后随着高塔的螺旋阶梯前进，在塔内的某个窗户旁可以找到它。

拜占庭十字架： 利用望远镜两次解谜后要和敌人展开一场大战。在最后有两个狙击手躲在一座楼上，将他们干掉后进楼马上右转，就能在角落里找到它。由于是必经之路，所以多加留意就不会错过。

9 中道

由于被塔伯特下药，查理变得神志不清，调查中间的柱子进入石窟，没走几步查理就发疯似地向德雷克扑过来，多用反击攻击就能让他最终恢复清醒。来到一个中央摆有地球仪的大厅，上二楼点燃所有石像背后的火把，和查理一起从打开的门进入到大厅的另一侧。这里会再次出现大群蜘蛛，将火把丢向前方的火坛以驱散蜘蛛，这样才能不断前进。最后一个火坛在下方的水闸前，来到这里和查理合作打开水闸放水，游到刚刚大厅的一侧继续引水，地球仪就会开始转动。用投影出的图案对准地球仪内与其吻合的版图位置（要注意的是，投影出的版图并非完整的大陆图案），二楼上方通往墓室的楼梯就会打开。

从墓室离开会遇到塔伯特，先是逃跑，接着则要清理掉路上的敌人才能前进。查理的腿摔伤后，众人的行动速度也跟着变慢。此时会出现一种顶着防爆盾手持机枪的敌人，正面肉搏与射击（手部除外）对付他们都无效，最佳方法是使用手雷抛至他们的身后。对付这类敌人必须要耐心，慢慢推进并小心伏击，小不忍则乱大谋。打开来时的门，最后的通道会同时出现两个盾牌兵以及散弹枪兵。耐心等他们靠近后用手雷一起解决，无敌的NPC也会帮玩家略微牵制住他们。



第9章宝藏获得方法

博希蒙德三式硬币： 在有大地球仪的房间，仔细搜索周围一圈过道。

古代手镯： 通过一连串扔火把打开水门后，前方的水会灌满，这时往上看就会看到发光的宝藏。由于用枪打下来后宝藏会落下水中，因此要在宝藏的正下方开枪，在宝藏入水前按△一把接住。

鸢尾花十字军徽： 完成转地球仪的谜题后前进，在通道左侧的棺材里。此位置再往前走会发生剧情。

10 历史研究

由于使用的是伪装的身分，德雷克与苏利文并不能太过张扬。本章开始后只要跟着作为向导的艾莲娜一直走即可，被警察封锁到无路可走时，又到了玩家施展攀爬本领的时候了。从路尽头右侧梯子一直攀爬到屋顶，除了搜索情报之外，德雷克还发现了同样被吸引而来的塔伯特。跟踪他来到一座屋子内，塔伯特毫不客气地将德雷克抛出窗外，他的手下也立刻涌了过来。这里只能用近身格斗将敌人一一消灭，其中不乏皮厚的大块头。解决掉这些家伙的同时，德雷克引发了不必要的骚动。众人只能狼狈逃离，不过却歪打正着地来到旧城区地下遗迹的入口，也算得来全不费工夫。

第10章宝藏&特殊奖杯获得方法

古代披风扣： 一开始跟着艾莲娜行动，当左手边出现水果摊时，搜索角落。

白银双刃弯刀： 继续前进，注意你的右手边。走下楼梯后会有一个水池，宝藏在水池的边上。

黄金也门手镯： 艾莲娜让阿拉伯人打开大门后，走上楼梯，注意左手边的植物。

白银传统珠子： 翻墙闯入民宅后，径自上二楼搜索沙发旁边。

奖杯“如鱼得水”： 在市场上格斗时，如果用鱼打倒3名敌人，就能解除这个奖杯。只要靠近鱼堆格斗，就有很大几率使出这招，拿不到的话还能重试。

琥珀白银项链： 市场上的格斗战打完后将与艾莲娜她们会合，出门后笔直往前右边的角落里。

琥珀蜜蜡项链： 拿到琥珀白银项链后下楼梯，先别急着进门，右边的空地上可以找到它。

稀有红珠子项链： 拿到琥珀蜜蜡项链后翻上旁边的墙，可以找到本章最后一个宝藏。



11 如其在上，如其在下

下到遗迹底部，房间内的石柱上到处都是孔，让人有点摸不着头脑。跟着苏利文拿出罗盘调查周围墙上的古代文字，接着走到房间内刻有新月图案的石板之上，按L1拿出刚刚做好记号的图纸，图纸上残缺的部分刚好能与左侧的三个石柱吻合。按照图纸上圈出的孔，三人一起协力按下开关，通道随之打开。

进入正殿后左右各会打开一道门，这两道门内的谜题都要解开，所以玩家先进哪道门对流程无任何影响。左侧的房间内需要先将地面上散落的齿轮按照从左至右的顺序如下排列：圆（大）→十字（小）→十字（大）→圆（小）→十字（小），其中缺少的一块“十字”大齿轮需要利用房间的柱子攀爬过去才能取得；右侧的房间的谜题也不难，点燃聚光灯走到房间的右后方，目测肢体的零件恰好在视线内能拼成一个持枪的刺客时（可以按L1键精确定位视角），按下△键放下聚光灯就能解开谜题。

回到大厅，此时中间的大门便会打开，一直走可以到达观星仪的



房间。拿起走道里的火把点燃观星仪下方的装置，众人还未来得及感叹眼前这一神奇的景象，挥之不去的蜘蛛又从四面八方涌来。原路返回时可以使用火把驱散蜘蛛，来到走道的尽头艾莲娜会爬过去开门，玩家在这段时间内要使用散弹枪顶住蜘蛛的攻击直到全部子弹用完，只要在蜘蛛靠近德雷克的时候开枪就行，前面也有弹药补给。在出口附近，玩家依然要和塔伯特的手下火拼。受烟雾弹的干扰，这里的视线很差，建议使用默认配置的散弹枪逐个接近敌人并消灭。其中大块头的光头敌人靠近德雷克后会将玩家身上的武器卸掉，要记得及时捡起来。

刚出来，德雷克就遭到塔伯特的暗算，中毒之后只能像无头苍蝇一样到处乱窜。好在剧情结束后神智恢复，玩家一路追赶塔伯特，最后会与他有一场战斗。套路和以往相同，多注意反击，QTE 出现时连点○键就能战胜他。不过即便如此，德雷克最后还是被狡猾的塔伯特摆了一道。

第11章宝藏获得方法

白银珊瑚戒指：从一开始的井下去，先别慌掉到地面上，攀在铁架子上绕一圈就能看到它。
白银皮套匕首：经过三人协力打开的机关后，在长长的走廊上注意搜索左边。
珍珠绿宝石胸针：继续向前，很快来到有大小齿轮的房间，绕到后边的沙地上就能找到它。
白银盒型坠子：来到全是躯干的房间，下楼梯后往左看。
白银掐丝手镯：还是在上面那个房间，用灯驱赶天花板上的蝙蝠后，宝藏会落在地上。具体位置不太好用语言描述，建议是用灯光把天花板照遍，之后靠墙转一圈就会看到发光的宝藏了。
天河石琥珀项链：从井里返回集市后，出门立刻右转，走到小巷子的尽头。
白银盒子坠子：回到正路，马上就会看到中央有个水池，右边有人在卖烤羊肉串。在这家铺子右边的长凳上就能找到它。
天河石琥珀耳环：拿到白银盒子坠子后走到对面去，也就是水池的左边。在有一群人的地方，空地上就能找到这个。
白银也门手镯：在追逐战中，当推开一扇门后会失去对手的踪影，这时立刻往右边走，上几步阶梯后看左边，就能找到它。

12 挟持

被海盗挟持后，对方称苏利文也在他们手里。解决掉一干杂鱼，从船舱内来到甲板上。



经过一段简单的攀爬和游泳，德雷克来到一片到处都是废弃船只的区域。这里的敌人非常之多，建议玩家先靠右游到对面的尽头，干掉那里的敌人可以抢到一座机枪台，以此为据点可以将一波波来犯的敌人一一歼灭。注意操作机枪台的时候小心敌人的手雷，手忙脚乱的话很容易出事故。

清理完敌人，爬到对面船顶的桅杆之上（对面货船会出现新的敌人），顺着绳索跳跃到黄色的扶梯之上就能离开这一区域。接下来的场地非常小，并且敌人依然众多，其中两名盾牌兵是要优先解决的对象，必须多用好手雷。干掉这一片敌人将场地右侧的控制台推入水中，新的通道便出现在玩家眼前。

向着通讯塔的位置不断攀爬，路上没有什么需要解谜的部分，只是会有众多杂兵在玩家攀爬或跳跃的时候加以阻挠，非常之烦人。从通讯塔利用绳索荡到下方区域，清理完部分敌人继续往游轮所在的位置前进。这时天空下起瓢泼大雨，这一章也宣告结束。

第12章宝藏获得方法

海马火柴盒：赢了一开始的格斗战后，爬上梯子往右走，跳过缺口，在角落里就能找到。
白银拳头护身符：发生获得空枪套的剧情后，往前走，右边有一个房间，里面就是。
古代白银鹦鹉：枪战结束后，从有重机枪台那个斜坡往上跳，一直向前，就能找到。路上能找到榴弹枪是特征所在。
孔雀石及珍珠手镯：再经过一场大战后，有一处需要推一个箱子下去才能继续前进。之后来到一个小平台，往四周看看就能看到宝藏在发光，之后就是绕过去获得了。
稀有蓝宝石戒指：在快抵达船遗迹最上层时，有一处需要用绳索摆荡通过的地方。在这里先不摆荡，等绳索静止后爬上去，就能找到。
黄金甲虫型胸针：拿到稀有蓝宝石戒指后，从绳索上下去，利用绳索来到平台边缘，先不要急着上去，围着平台边缘转一圈就能找到它。
阿克苏姆金币：最后在利用长长的绳索离开时，务必先不要这么做，因为在旁边的房间里就有一个宝藏。

13 狂风暴雨

当海上掀起惊涛骇浪，玩家一定会被这里惊艳无比的画面所征服。这里的场景虽然大，但敌人却没什么威胁，可以轻松搞定。



来到对面最远处的平台将连接桥放下，德雷克刚想登船却被敌人的一发火箭炮击飞，无奈只能前往对面另一艘准备出发的渔船。在海浪与敌人炮火的双重夹击下，德雷克费劲九牛二虎之力终于登船。

上船后捡武器并消灭附近的第一波敌人，待另外一艘船靠近后，敌人会源源不断地从对面船的甲板上跳过来。此时不要恋战，迅速跳至对面的船上，消灭掉包括装甲兵在内的敌人。船上有 RPG 可以捡，拿起来用三发火箭弹轰掉刚才的那艘渔船。这时玩家就会发现已经靠近了游轮，一气呵成地跳过就能结束本章的故事。

第13章宝藏获得方法

本关的三个宝藏全部在一开始的区域里，方位不太好描述，消灭一开始的敌人仔细搜索，一定能找到。
白银部落手镯：某个空的集装箱里。特征是旁边有个敌人。
古代白银盒子：某个角落的邮桶上。
古代珊瑚金手镯：某个货架上。

14 自找麻烦

自找麻烦



上船后沿着甲板一直走，利用挂在船舷外的救生船可以爬到甲板上层，穿过集装箱的位置可以来到一处空旷的区域。解决掉第一波敌人，玩家就会迎来游戏中堪称最难的一个BOSS。该敌人身穿装甲手持重机枪，玩家不能对其近身攻击，手雷等武器对他的效果也微乎其微。对面的楼板上会出现一个拿榴弹枪的敌人，把他干掉后可以捡到榴弹枪，该武器对BOSS非常奏效，3到4发就能将其解决，剩下的敌人就很简单了。

打开铁门接着往前走可以进入游轮的大厅内，惊动这里的巡逻兵会引来两个装甲散弹枪兵，战斗时也会有些棘手。干掉这一批敌人后来到大厅对面，上面的楼层会出现使用红外瞄准的狙击手以及榴弹枪兵。最佳攻关方法是先迅速将对面正中间的榴弹枪兵击杀，马上走到对面捡起榴弹枪并走到狙击手的死角里，使用榴弹枪将两个逼近的装甲散弹枪兵干掉后再解决其他的杂鱼，二楼的几个狙击手最后消灭。

从左侧的门走出大厅来到甲板之上，这里会有伏兵，顺着通道一直前行，最后抵达游轮的货仓，跳下去就能看到被挟持的“苏利文”。

第14章宝藏&特殊奖杯获得方法

稀有面具胸针：从一开始的梯子爬上去，往右走，在上楼梯向左转，宝藏就在这里。

玫瑰车工钻石坠子：上楼梯后来路被堵，顺着甲板外侧走到尽头就能找到。

绿宝石珍珠项链：往前走会在一处经常有海浪干扰的甲板上与机枪男战斗，跳上场地中央黄色的集装箱，走到头就能找到它。

古代密涅瓦坠子：过了上述场景后马上会看到一个游泳池，搜索游泳池附近的角落就能找到。

奖杯“水上游戏”：在这个游泳池里戏戏水，就能解除这个奖杯，这也算是系列的传统了。

红宝石珍珠吊坠：舞厅的战斗末尾，敌人会打开一扇新的门从里面出现。杀光敌人后从这扇门进去沿走廊前进，在门前就能找到。

乔治王时代罗盘：回到舞厅那扇门往另一个方向走，无视背对你的敌人，前面就能找到它。

红宝石钻石手镯：干掉刚才背对你的那个敌人，往里面走，有个小酒吧，干掉守卫后就能找到宝藏。

紫水晶袖扣：拿到红宝石钻石手镯继续前进，干掉一个敌人后下楼，走到最下方后先不要右转出门，搜索楼梯下面就有发现。

紫水晶金戒指：之后右转出门，前方你会看到一个写着4的铁柱子，往左边看就能找到它了。



15 游出生路

游出生路

本章开始后德雷克会被来自四面八方的敌人包围，用手雷优先解决盾牌兵，其次是行动速度较慢的散弹枪兵。第一波敌人消灭后会有敌人从平台上跳下，小心不要被包抄。至于高处楼梯上的杂兵不用理会也可以，躲在掩体后等水漫船舱就会自动触发剧情。

逃跑的路上一路往前，潜入水中时需要连按△键打开正前方有光亮的一扇窗户。从船舱外再次进入之前发生过战斗的船舱大堂，各种有惊无险的攀爬这时对于玩家来说应该早就习以为常。

平安到达“地面”，没走几步就会遇到之前负伤的海盗头目，他会将阻隔着海水的玻璃打碎，誓要与德雷克同归于尽。这段逃跑的过场虽然不长，但却很容易出事故，只要玩家踩到水，德雷克就会冲到最底层而导致Game Over。最妥当的方式是贴着画面右侧的墙壁奔跑，走过第一个走廊再转角走几步便能逃出生天。



第15章宝藏获得方法

白银洛可可式餐巾环：在水中逃生时有一扇浴室的门往下打开着，跳上去抓住门，翻过浴室就能找到。这是流程中一定会经过的地方，多加注意就没问题。

16 孤注一掷

孤注一掷

回到城内的德雷克和艾莲娜汇合，为了营救苏利文，两人在天亮前赶往给塔伯特运送补给的机场。一开始玩家会从机场的仓库开始潜入，在仓库的另一侧需要和艾莲娜推动吉普车至最上层，迅速从车顶跳至窗外，接着再折回仓库的大门处。如果行动慢的话，这时会有巡查的敌兵走过来，不用担心，解决掉他们即可。

继续推动吉普车直至撞开对面的铁门，干掉两个杂兵进入左侧的另一个仓库。

此处外面的敌人较多，以潜入的方式逐个击破虽然会更容易一点，但在这里却很难不被发现。在散弹枪兵出来之前尽快消灭杂鱼，敌人会在场内乱跑，切记不要追得太深而导致陷入腹背受敌的境地。好在场景内的弹药补充点以及可藏身的地方很多，只要守得住安全的地方就能获得胜利。



恶战结束后从对面的箱子翻越屋顶，进入铁门另一侧就是刺激的飞机追逐战了。利用左侧的箱子攀爬上屋顶，即使被敌人发现也不要恋战，在密集的火力中与时间赛跑，再也没有比这更刺激的体验了。(笑)

飞机在跑道上准备起飞的过程中，德雷克是追不上的。此时艾莲娜会开车来帮助玩家，爬到车前盖的位置，等靠近飞机起落架的时候一口气跳上去，这样才算搭上最后的“班车”。

第16章宝藏获得方法

镶嵌鸟坠子：打开一开始的卷闸门，之后爬上右边的箱子堆顶层，就能找到。

鸟型胸针：从天窗潜入到一个仓库，开始本关第一场战斗。清版后又要推车，从车头所朝的方向先往前，很快再往右，宝藏在这个区域的某个箱子上。

瓷漆鸟戒指：和艾莲娜把车推下去之后，干掉几个敌人，从窗户侵入另一个仓库。下去之后在左边有一辆绿色的车，宝藏就在车附近。

17 偷渡客

本章非常短，不过却是整个游戏中最惊心动魄的一段。从起落架顺着通风管爬至机舱内，德雷克会被一个大块头的敌人发现。打开飞机的后舱门之后，玩家需要和这个敌人进行一对一的战斗。光凭肉搏只能将这个家伙暂时放倒在地，并不能彻底将其制服。对方倒地后迅速走回机舱口的货物堆，连按△键解开固定的绳索就可以和这个大块头说再见了。

德雷克被落下的货物抛至机舱之外后，顺着网一直往上爬就能顺利脱险，不过这时候玩家也会遭到飞机内大量敌人的火力围攻。另外由于飞机失去平衡，机舱内的重物也会左右移动，一旦被夹在中间会即死，所以躲在这些遮挡物背后要经常走动。其实这段剧情玩家大可不必和敌人过多纠缠，只要在保证自身安全的前提下不断往机舱内部走，等右侧的机身会炸开一个缺口，负隅抵抗的敌人就全部被气流吹走了。这时德雷克也要尽量往气流的反方向走。

18 鲁卡哈利沙漠

不可思议地从坠毁的飞机上死里逃生之后，德雷克置身于茫茫的鲁卡哈利沙漠。极具电影表现手法的镜头与音乐想必也让所有玩家大呼过瘾。顺着沙漠一路往右走，等待德雷克的除了幻觉便只剩下无尽的绝望，玩家要做的就只是拿起手柄和德雷克一起体验这种茫茫戈壁中无助的感觉。

第18章宝藏获得方法

方解石女性雕像：经过水井时，打破井旁的罐子就能拿到它。

19 村落



天无绝人之路，德雷克在沙漠中最终发现了一座被遗弃的村落。进入之后找到一口井，下去之后再爬上来没走多远就会和塔伯特的手下不期而遇，一场恶战也在所难免。刚开始的时候德雷克是没有武器的，可以从敌人那里抢也可以直接在场地内捡。这里的敌人除了通常射击以外，投掷手雷的频率也异常地高，战斗时一定要注意。

进入一处房间后杂兵会将支撑地板的石柱破坏，摔到下层后只要同样对另一根石柱开火（红色木板的部分）就能找到爬上来的方法。上来之后紧接着一场杂兵战，迅速将两边平台的敌人干掉，以手雷解决掉盾牌兵。这里持散弹枪的敌人会非常快地靠近玩家，必须在他们跑过来直接尽早消灭，最后装甲兵登场的时候如果所剩敌人不多就很好对付了。

从对面的缝隙走到村庄的另一侧，没走多远再次遭到伏击。场地中央的屋顶上有一座机枪台，火力甚猛。这里建议玩家躲在正前方第二块断壁背后，由于是这里刚好是机枪台射击的死角，所以以此地为据点歼灭敌人可以暂时不用管机枪台。敌人太多，丢的手雷也够密集，但只要反应够快并经常将手雷丢回去，同样也能加快杀敌的效率。最后破坏机枪台屋顶下方的两根红木石柱，机枪台就会自然坍塌。

战斗后半部分正前方会出现拿RPG的杂兵，躲到两边不要停留在他的视线内。敌人消灭得差不多时捡起门口的RPG轰开木门，向着下一个场地出发。这里虽然敌人依然众多，但坚持一会就会有救兵到，所以不用担心。

上马后不用管路上的杂兵，跟着大部队走即可，最后需要用捡起的RPG再次炸开木门，本章结束。

第19章宝藏获得方法

古代雪花石膏山羊像：进入村落前，在门的左边。

柯塔班王国硬币：之后从门右边的梯子上去，有一处屋顶会塌陷，待德雷克站起身来之后，在右边就能找到它。

古代白银手镯：跳下干涸的水井，从另一头爬上去。穿过门，在小台阶之前的区域就能找到它。

古代玛瑙婚戒：消灭第一批敌人后，会发生剧情，剧情后德雷克自动躲在一个掩体后，高处有个敌人正在射击。宝藏就在敌人的下方。

白银红玉髓项链：从古代玛瑙婚戒所在的区域炸掉柱子往上爬，很快会遇到一个用红外瞄准的家伙在高处射击。在这个区域左上角的角落里就能找到宝藏。

古代塞八半身像：从上述区域上去，会与敌人展开一场大战。之后往前走需要挤过墙壁，在进入墙壁之前的门的左侧，就能找到这个宝藏。

古代示巴王国硬币：挤过上述墙壁后会来到一个大阳台，跳下之后往右看就能找到它。

古代游牧民族手镯：之后往左走，会与大批敌人展开战斗。最后会有一个站在高台用火箭筒的家伙，以RPG-7将他所站的高台轰塌方之后，会出现新的路。在新路右边上方的角落里能找到宝藏。



20 车队

跟着部族酋长沙林，德雷克策马前往峡谷阻击凯瑟琳的车队。利用捷径接近车队，从马背上跳到卡车上将敌人消灭，继续前进时注意骑摩托车的杂兵会从后方靠近骚扰玩家。接下来货车的敌人可以直接在马背上射击，也可以跳上车将他们解决。骑马贴近一辆载有RPG的卡车时，要先上车把上面的敌人干掉，接着捡起RPG轰掉前面两台车，然后迅速跳回自己的马上。

半路从马上摔落，沙林会出手相救。再次上马并一路歼灭前来阻拦的敌人，靠近一辆载有机械臂的卡车，这时就会看到老朋友苏利文了。在卡车上德雷克要与一个大块头的佣兵BOSS肉搏，该敌人的攻击力很高，两三下就能解决玩家，因此担心按错键的话就以防守反击为主，战斗到一半触发剧情，倒霉的BOSS会和卡车一起摔下山崖。

进入沙暴中心后视线很差，下



了马就是连续的硬仗。建议尽可能地从左右两侧潜入，一旦被发现会引来很多的敌人，包括盾牌兵和装甲兵，极为棘手。接下来的区域需要面对强制战斗，在卡车前先将左右高台两名用红外线瞄准的敌人干掉，分别爬上他们所在的高台会分别捡到RPG和榴弹枪，玩家需要用这两把武器打掉堵在路中间的两辆装甲车。鉴于这里的敌人非常多并且视线很差，所以需要很好的耐心方能坚持到最后。

走到车队前方空无一人的建筑物内，从右侧的梯子爬上去拉下机关，利用上升的木板来到上层的平台，一连串的跳跃之后到达大厅左侧拉下同样的机关，大门便可打开。

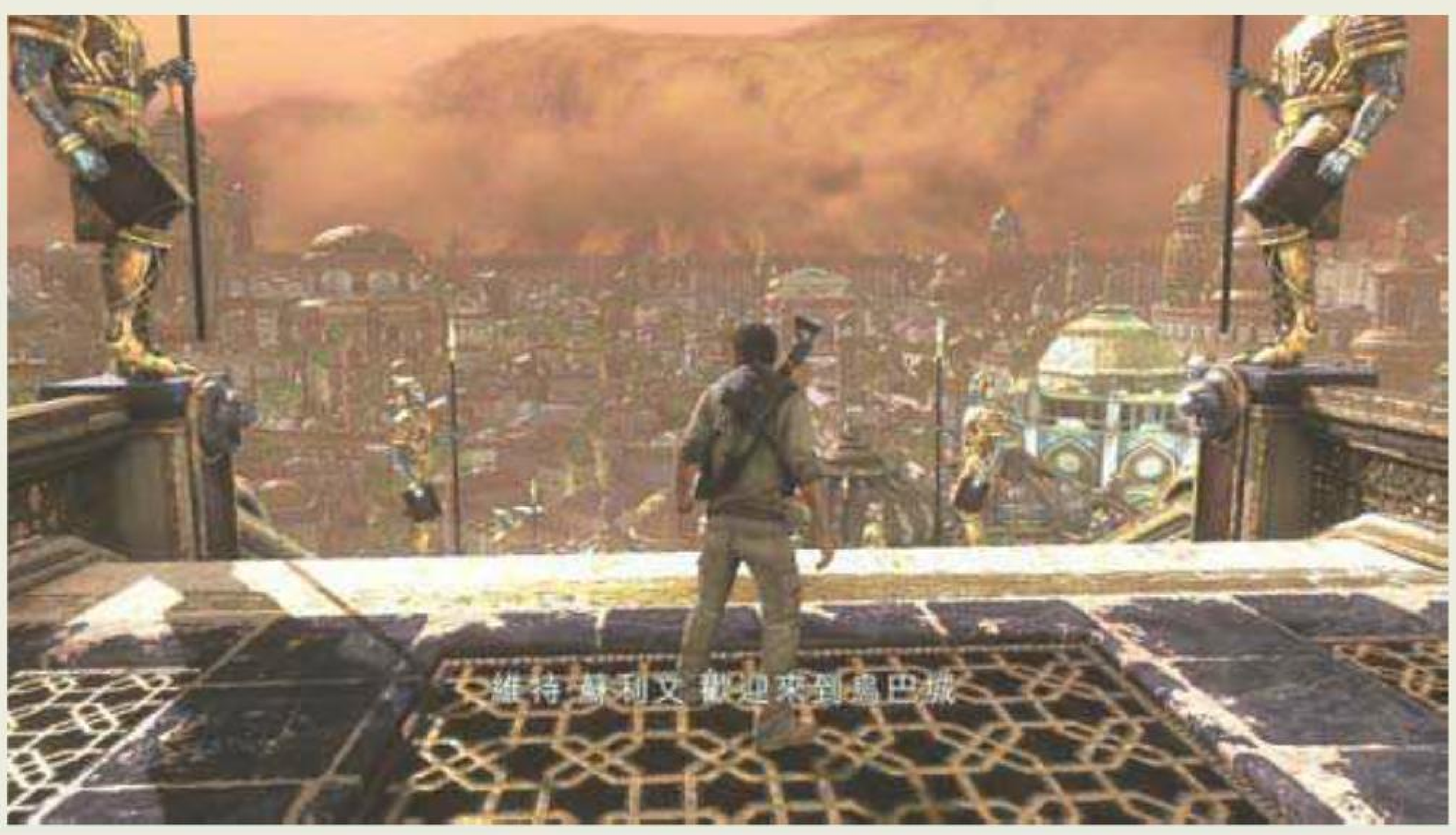
第20章特殊奖杯获得方法

奖杯“卡车斗士”：只要以格斗方式打败10名卡车后方的敌人，就能解除这个奖杯。同样可以用重试的方式来累计数量。

21 沙中的亚特兰蒂斯

终于进入沙暴中心的乌巴城，往右走来到下方有喷泉的平台，然而意外却突然发生。追着凯瑟琳与塔伯特跳到下面的平台，这里会出现一些“不一样”的敌人。他们的外貌和所持武器与普通杂兵无异，但一旦被打死之后会进入头部甚至全身着火的狂暴状态。该状态下是无法与其近身格斗的，敌人的攻击欲望会大幅强化，受到伤害后甚至还能瞬移，对于起来较为棘手。解决这类敌人的最佳方法是集中火力持续射击，另外不要同时贸然射击多个敌人，以免全部狂暴后不好对付。要提醒玩家的是，手雷因为会延时爆破，所以对付此类敌人基本无效。

从升降梯来到下方区域，追着塔伯特走到路尽头右侧的门，进去之后是一段幻觉中的场景，最后是否对着苏利文开枪并不影响后面的流程。消灭掉三个同样的敌人来到一处更开阔的广场，这里同时有多个已经进入狂暴状态的敌人等着玩家。虽然很棘手，但还好场景内有RPG以及榴弹枪等大威力的武器可以捡。不要在一个地方蹲太久，以免被敌人的爆弹命中。进入最后的房间在最里面的机关按△键注水，接着顺着自己水中的倒影依次推动其他机关，最后调查中间的发光点，德雷克终于从幻觉中恢复。



第21章宝藏获得方法

注意：本关的前三个宝藏位于第21章的标题出现之前，但统计上依然算入第21章。

雪花石膏脸雕刻：结束沙漠中的大战后进入遗迹，入门后的左边。

青铜塞八公牛雕像：拿到上述宝藏后，从长长的阶梯上去，之后爬上右边的长梯，再往右边掉落，就能找到它。

皇家游戏：再次从右边的长梯上去，这次在平台上往空中吊灯似的物体上跳，抓住边缘后绕着转一圈，就能找到皇家游戏。

奈什格青铜人：从一开始的楼梯上下去，在分岔点往左走。

塞八雪花石膏柱：回到分岔点往右走，注意看左边，有一处栏杆会坏掉，从这里往房间里跳就能找到它。

阿卡德头像：第一场战斗的场景中，位于一处黑暗的螺旋楼梯上。

塞八月亮标记：在幻觉中开枪打苏利文后会回到电梯，这时走出电梯沿着周围转一圈就能找到它。

古地亚雕像：被自己的幻影扔出去之后，往前走，在通道左边就能找到它。

22 白日做梦

白日做梦



来到乌巴城的下部，这里依然有凯瑟琳的手下，但相比之前的要好对付不少，惟一有威胁的也仅仅是持有散弹枪的装甲兵。逐个击破后来到对面的小房间，和苏利再次汇合，接着利用两人协作的升降台继续向下。接下来的敌人配置更为整齐，从持有散弹枪的装甲兵到使用各种RPG以及榴弹枪的敌人应有尽有。不要在空旷的地方和敌人纠缠，先解决眼前的杂兵最后再消灭远处的。

从左侧来到上层调查一个白色的箱子，和苏利再次合作开门后就会遇到凯瑟琳一行人。破坏掉他们的好事之后就是紧张逃出战了，这里不计时间但要求将敌人全部清光，对面的阁楼上去之后在右侧的阳台可以看到梯子，上去之后左侧是齿轮向上转动。攀爬到顶层的过程中会有杂兵干扰，但基本无难度。

凯瑟琳因为自身的贪婪而付出了沉重的代价。最后的逃亡要躲开流沙的吞噬，跳跃与攀爬并没有什么难点，跟着苏利一起走便可，直到死对头塔伯特的出现。这是整个游戏的最后一战，玩家可以尽情享受其所带来的感官刺激。与塔伯特战斗的方法和普通敌人没有太大区别，只是匕首的攻击力更高，并且反击的有效时间更短。由于平台狭小，德雷克有时会摔下去，不过QTE出现后迅速按△键就能爬上来。另外塔伯特的体力削减后会多次出现用匕首刺杀玩家的QTE，迅速连按○即可。战斗胜利后沙林及时赶到，再次搭救了德雷克与苏利，而乌巴城也终于长眠于鲁卡哈利沙漠中，连一丝痕迹也没有留下……



第22章宝藏获得方法

金杯：第22章的标题出现后，在身后的柱子附近搜索。

黄金希泰女神像：和苏利文会合后，转动一个机关，坐电梯下来。之后一直往前不要上台阶，就能找到全游戏最后一个宝藏。

奖杯指南

奖杯列表

序号	杯种	名称	条件
1	白金	白金	取得其他所有的奖杯
2	铜	首次宝藏	初次找到宝藏
3	铜	寻宝猎人学徒	发现20样宝藏
4	铜	高明寻宝猎人	发现40样宝藏
5	铜	熟练寻宝猎人	发现60样宝藏
6	铜	老练寻宝猎人	发现80样宝藏
7	银	寻宝名人	发现100样宝藏
8	铜	古遗物发掘者	在第4章发现奇特古遗物
9	银	生存专家	在未死亡的条件下连续击倒75名敌人
10	银	交叉战斗	交替使用枪和格斗，连续击倒10名敌人
11	铜	20记头部射击	射击头部干掉敌人20次
12	银	100记头部射击	射击头部干掉敌人100次
13	铜	头部射击专家	通过射击头部连续干掉5个敌人
14	铜	随身武器高手	用随身武器连续击倒30个敌人
15	银	装弹高手	在不使用自动上弹的情况下连续击倒50名敌人
16	银	捡弹药高手	连续20次于翻滚时捡起弹药
17	铜	盲射神枪手	躲在掩体后以盲射干掉20名敌人
18	铜	疾跑射手	盲射干掉20名敌人
19	铜	剑子手	悬吊时用枪瞄准干掉20名敌人
20	铜	路上恶鲨	游泳时干掉20名敌人
21	铜	杀害30人：MAG 5	用MAG 5干掉30名敌人
22	铜	杀害30人：Arm Micro	用Arm Micro干掉30名敌人
23	铜	杀害30人：Tau Sniper	用Tau Sniper干掉30名敌人
24	铜	杀害30人：KAL 7	用KAL 7干掉30名敌人
25	铜	杀害30人：M9	用M9干掉30名敌人
26	铜	杀害30人：G-MAL	用G-MAL干掉30名敌人
27	铜	杀害30人：SAS-12	用SAS-12干掉30名敌人
28	铜	杀害30人：Dragon Sniper	用Dragon Sniper干掉30名敌人
29	铜	杀害30人：T-Bolt Sniper	用T-Bolt Sniper干掉30名敌人
30	铜	杀害30人：RPG-7	用RPG-7干掉30名敌人
31	铜	杀害30人：PAK-80	用PAK-80干掉30名敌人
32	铜	杀害30人：Mk-NDI	用Mk-NDI（即手雷）干掉30名敌人
33	铜	爆炸伤痛	引爆煤气桶或氢气桶击倒10名敌人
34	银	轰炸名人	在一次爆炸中同时干掉4名敌人
35	铜	手榴弹剑子手	悬吊时用手榴弹瞄准干掉10名敌人
36	铜	非凡炸弹客	射击5名敌人并打落他们的手榴弹
37	铜	反击	用丢回的手榴弹干掉10名敌人
38	铜	反击高手	丢回手榴弹并同时击倒2名敌人
39	铜	格斗好手	用近身格斗干掉20名敌人
40	铜	蛮力杀手	用近身格斗干掉50名敌人
41	铜	名家忍者	用隐密攻击干掉50名敌人
42	银	老练忍者	连续以隐密攻击干掉5名敌人
43	铜	疯狂镇暴者	用近身格斗干掉5名拿镇暴盾的敌人
44	铜	野人克星	成功挡下并反击野人每次会造成伤害的攻击
45	铜	速读	在第2章察看几乎所有卡塔基纳博物馆内的展示箱
46	铜	骑鳄鱼乐	在第5章踩在鳄鱼标本身上
47	铜	如鱼得水	在第10章用市场的鱼打倒3名敌人
48	铜	水上游戏	在第14章船上的游泳池里戏水
49	铜	卡车斗士	在第20章，以格斗方式打败10名卡车后方的敌人
50	铜	破关！（容易）	容易难度通关
51	铜	破关！（普通）	普通难度通关
52	银	破关！（困难）	困难难度通关
53	金	破关！（惨烈超难）	惨烈超难难度通关
54	铜	刺激追求者	完成一场多人对战游戏
55	铜	知心伙伴	完成一场多人协力游戏



本作的白金大业难度不高，除了惨烈超难难度通关颇有挑战性之外，其他都没有问题。个人建议是第一遍以初学者难度通关，通关过程中要搞全收集，并尽可能多地拿一些战斗相关奖杯。之后再打惨烈超难难度，这个难度完成之后再查漏补缺即可。仅有的两个网战奖杯完全没难度，但注意港版游戏的上网码只能给港服用，如果你的主账号非港服，那么你需要在自己机器上建一个港服账号（或使用已有的港服账号）并输入上网码，之后就可以用自己的主账号上网了。

难点解说



2～8：跟着本攻略的收集指南就不会错过。注意游戏中一共有 101 种宝藏，单独关系到奖杯的奇特古遗物也算在奖杯要求的 100 种宝藏。

9～43：战斗相关的奖杯是白金的重要组成部分。凡是没有提到“连续”这个要求的，均是可以累计的，甚至可以用打死几个敌人后故意死亡或手动选择载入上个检查点的方法来累计，因此难度不大。其中不少数据统计均可在游戏自带的统计里看到，算不算数一目了然。但凡是提到“连续”这个要求的，除了不能做出违背条件的行为之外，还要求玩家不能死亡、不能载入检查点。不过投机取巧的方法还是有的，那就是确认你的人死亡之前立刻按 START 退出游戏。不过需要注意的是本作的检查点数量众多，而且几乎零读盘，因此退出游戏的动作一定要坚决果断！

9：不死干掉 75 人的奖杯，就可以用到上述方法。可以难度调正为最低，这样毫无压力可言，只是注意别摔死就行。一旦失误，就果断退出。这项数据在游戏的统计中有显示，可以籍此来判断自己是否成功了。一般而言，从第 5 章打到第 7 章就能解除。

10：这个奖杯要求玩家交替使用射击和格斗来打倒 10 个敌人，保持“射格射格射格射格射格”的顺序就行了，调最低难度在第 5 章可轻松搞定。

14：所谓随身武器，也就是按←调出的武器，即手枪类武器，只要中途不以格斗、长枪、手雷来干掉敌人就没问题。同样是第 5 章最为简单。

15：自动上弹是指当你打完弹匣里的子弹后的自动上弹动作。简单地说就是记得多主动按 R2 来上弹就行。但麻烦的是这个奖杯也要求连续，除了不死之外，如果中途以格斗、手雷之类的动作消灭敌人就会从头计算，可以用重试来刷。

16：这个奖杯听起来似乎很难，其实很简单。只要找两把不能共存的枪（比如 AK 和 M4），按○键再按△键来回换枪就可以了。因为换枪也算是捡弹药。

20：在第 12 章解最为简单。

21～32：武器杀人数相关的奖杯非常简单。尽管有部分武器出现几率很低，但利用反复重试的方法就没有难度。不过个人建议是过了惨烈超难再来解，因为在此难度下你必定要重试很多次，除了极个别武器之外，30 个人的数量肯定是绰绰有余的。

34：一次爆炸干掉 4 个人的奖杯，可以在第 7 关的火海中尝试（本期光盘中有收录这个场面），也可以在第 16 章载满敌人的吉普车跑过来时把握机会。

38：反击高手是一个需要一定运气的奖杯，建议是在容易难度较后期的关卡尝试，第 9 章初次遭遇盾牌兵的地方就是个不错的选择。当你觉得有机会时，就通过不断的重试来确保成功吧。

44：所谓野人，就是指那种身材高大、冲过来和你格斗的家伙，游戏中有不少地方都有他们的身影，只要无伤（关键是成功输入每次△反击的指令）干掉他就 OK。比如第 10 章的一开始就值得推荐。



网战前须知

◆本作的网战在国内并不理想，如果不借用特殊方法或者没有太好的网络，那在第一次同步时就会遇到很多问题。不过只要同步成功，进入游戏后对战会非常流畅，搜人速度也很快。

◆游戏网战需要联机码，如果买的是港版，那么便必须去港服输入密码才行。买了港版而主力账号在其他服务器的玩家不必担心，只要在同一主机的港服账号里输入了联机码，其他服务器也都是可以使用的。



网战模式说明

团队决死战

团队战与前作类似，红绿两队互相厮杀，其中一方杀到数量50为止，讲究队友之间的配合作战。不过本作中如果比分相差不多，则会进入延长赛，在限定的时间内杀得多的一方获胜，往往会出现对方在比分领先后开始集体躲起来的现象。

寻宝战

在指定的地点拿到宝物，运送到指定的箱子内，双方在运送的过程中还需要互相干扰，对团队分工合作同样要求较高。本作中寻宝战最大的不同在于手持宝物的玩家近身按□可以对敌人一击必杀。寻宝战中运送宝物推荐按L2直接将宝物丢给远处的队友，这样比拿着宝物一步一步走有效率多了。寻宝战过程较长，一场战斗可以获得不少的XP。

小队任务

小队任务模式分为多个回合，所游玩的项目随着回合数会变动，比如第一回合是“寻宝战”，第二回合可能会变成“丘陵之王”抢地盘。由于变化很多，玩起来很有趣，这一回合玩家占据优势，很可能下一回合就被翻盘了。

三队决死战

这个模式玩家会被分成三组，两两组队，分为黄、绿、红三个队伍。除了自己所属的一方的队友外，其他两队都是敌人，考验两个玩家间的相互配合。

混战

混战中没有队友，所有玩家都是敌人，几乎看到人就要杀，由于这个模式下敌人较多，如果擅长杀敌升级相对也会快不少。

硬仗

硬仗与其他模式的区别在于不能使用任何技能，纯粹考验玩家的技术。

协力竞技场

本作的协力竞技场不仅仅是抵抗敌人来袭这么简单，在每个回合还会有不同的任务，比如将宝物运到制定地点或者死守某处等，三个玩家需要互相合作杀敌过关。队友在被对方困住后一定要第一时间帮忙解围，队友倒下后有一段时间可以按住△救活。每场有十轮，打完十轮即可通过并拿到奖杯。

协力猎人竞技场

新加入的协力猎人竞技场比较有趣，玩家会从英雄人物和猎人中扮演一种。其中英雄人物需要搬运宝物到指定地点，猎人负责阻止。猎人的数量虽多，但血量和能力都逊于英雄人物，有趣的是猎人可选择的种类很多，其中有不少持有特殊武器的，这些猎人种类需要用点数换，越贵的能力越强，有点像《战争机器3》的杀戮战场。

协力冒险

这个模式与前作类似，在协力攻关的过程中加入了一些剧情，可以看成是单独划分出来的简单剧情关卡，内容还算有趣。

网战 TIPS

◆本作中对战地图一共有11张，也门、飞机维修厂、庄园、叙利亚、伦敦地下铁、沙漠小镇、黄铜城市、熔岩废墟、设施、摩天大楼、博物馆。其中设施、摩天大楼、博物馆都是2代的地图做了一些改良，玩过2代网战的玩家一定非常熟悉。

◆游戏对战思路和2代一样，都是抢夺强力武器，其中狙击枪、榴弹、左轮等都是十分抢手的武器。这些武器所在地往往是主要战场，不少对方的玩家都在那里守株待兔，不要心急白白送死。

◆近战除了使用左轮等强力武器外，使用机枪或手枪不瞄准开枪，盲扫后按□近身打死也是比较常用的手段。游戏中还是会经常出现两个玩家互打一拳然后一起死的现象……比较搞笑。

◆本作的手雷依然十分强劲，爆炸范围极广，即使被人偷袭，死前留下个手雷也能起到不错的效果。

◆玩家装备的武器可以通过花钱进行改良升级，其中不乏增加最大弹数、盲扫精准度等强力选项。每把武器改良项目只能选择一种。玩家可以根据喜好进行调整。

◆游戏网战很强调动作要素，比如玩家扒在悬崖边缘按□可以将接近的敌人拉下去，而相反看到扒在上面的敌人也可以直接踢下去。

◆除了被动技能外，《未知海域3》的网战增加了主动技能——奖章回报，按↑即可发动，根据装备的技能不同，作用也不同。比如初期的获得一把RPG，或者移动速度变快等都很实用。

◆新增的击掌动作在双人合力杀敌后会出现，两名玩家跑到敌人尸体前按↓便可完成击掌。和原地不动按×嘲讽一样，纯粹为了增加趣味。

◆射击敌人的不同部位攻击力也不同，伤害度由上往下依次是头、胸、腹、腿。可见玩家需要尽量向上瞄准。



PlayStation®
游戏专页

虽然《GT赛车5》推出了近一个年头，不过制作团队并没有就此停下来，并继续收集玩家的意见，推出更多方便玩家的内容。而PS STORE于10月18日推出了一系列GT5的追加内容，令你的车款、赛车道具、道具颜色以及赛道都有更多的变化！GT迷绝对不能错过这一套追加内容啊！



※《GT赛车5》DLC必须到对应游戏版本的地区的PSN下载，下载的DLC又必须对应该地区PSN账号，才能正常使用。

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://wei o.com/ Sasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t. .com/ la Statio

次世代掌机PS Vita 12月23日热爆登场

SCEH于PlayStation Vita香港发布会上终于揭开了次世代掌机PS Vita面世的神秘面纱。很快粉丝们就将迎来PS Vita于香港全面发售的好消息，首卖日还是每年最受游戏迷注目的亚洲游戏展首日，这注定成为此次游戏展最大焦点！



这次香港成为继日本之后全球第二个发行PS Vita的地区，价格更比日本便宜10%左右，售价分别为港币$2780（3G/Wi-Fi机种）及港币$2280（Wi-Fi机种）。推出当日，将会有14款游戏同步推出，另外还有超过16款游戏已经开发中。难怪消息一出即成为全城热话，PS Vita更荣登圣诞节大家最想收到的礼物排行榜首位！



PS3独占大作《UNCHARTED 3》

PS Vita还有两个月才推出，这段时间刚刚好用来玩刚刚推出的PS3独占大作《UNCHARTED 3: Drake's Deception》（本刊译名：未知海域3德雷克的诡计）！本集继续支持中英文，还有相当吸引人的限量版同日推出。不得不提的是，这次推出的限量版款式之多算是近年少见的，SteelBook精装版售价与普通版一样售HK$388，但铁盒使得收藏价值大值，还有PSN下载卡赠送，限量版估计很快断货。另外也有豪华珍藏版（$788）集齐主角figure、复刻版戒环坠子、皮带扣等等精品；还有特别版手掣、面版套装等，其中必定有一款合心意。





《FINAL FANTASY® XIII-2》中英文合版发售日决定

经典游戏《FINAL FANTASY® XⅢ-2》（最终幻想XⅢ-2）的发售日期之前一直未公布，吊足众玩家胃口！现在粉丝们再也不必费尽心机揣测，因为游戏的日文版本已确定于2011年12月15日面市啦！而在其后一个多月的时间即2012年1月31日，游戏就将推出中英文合版及英文版本，玩家无需像上个版本推出时那样等足半年！



《FINAL FANTASY零式》于PS Store送主题发售 期间限定

令机迷翘首以待的《FINAL FANTASY》又一新作《FINAL FANTASY零式》（最终幻想 零式）于10月27日正式发售。于PS Store下载此游戏，更附送《最终幻想零式》PS3专用主题，期间限定，万勿错过！



于PSN内激战无情鸡！

PSN全新独家游戏《Rocketbirds: Hardboiled Chicken》于10月18日推出。玩家扮演无情鸡（Hardboiled Chicken），运用多种枪械，飞天遁地，执行刺杀邪恶企鹅领袖Putzki的任务！成为PS Plus会员更可有优惠：新加入PS Plus 365日会籍的新会员即可免费拥有！而更新PS Plus 365日会籍的旧有会员除本游戏外更加送$50 PSN现金，而现有的PS Plus会员可得8折优惠！





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS logo","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray logo" is a registered trademark of Sony Corporation.

FINIS AGITO

始于毁灭，终于救赎

《最终幻想 零式》世界观解读



文 八重樱 美编 anubis

"终结（FINIS）"到访之时，水晶将引导平定世界的"救世主（AGITO）"……

很久很久以前，世界上出现了四道光芒（希望）
人们聚集在光芒（希望）周围，建立起四所庭院

庭院，代表着人们的信仰与秩序。
是人类应该遵循的四条道路。

其一是朱雀，让心灵翱翔的火炎之翼
其一是白虎，充满着智慧的钢铁之腕
其一是青龙，横跨过天空的纯洁之瞳
其一是玄武，秘藏着刀刃的坚固之盾

当9和9迎来9的时候
根源的意志将为世界带来终结

世界的名字叫做オリエンス
那是在等待着于螺旋之中巡回的救世主的世界……

在水晶力量支配下日渐强盛的国家

オリエンス四大国

《零式》中的世界，其名为**オリエンス**。**オリエンス**，即拉丁语中的Oriens，意指东方。在这片辽阔无际的神圣土地上，为了管理出现在这里的光芒——水晶，诞生了四大**ペリシティリウム**（拉丁语Peristylium，指庭院）。围绕着这四大庭院，衍生发展起了四座国家，他们分别是拥有朱雀水晶的"朱雀领**ルブルム**（拉丁语Rubrum，指红色的事物）、拥有白虎水晶的"**ミリテス**皇国（拉丁语Milites，指士兵、军队）"、拥有玄武水晶的"**ロリカ**同盟（拉丁语Lorica，指身上的铠甲）"以及拥有苍龙水晶的"**コンコルディア**王国（拉丁语Concordia，指和谐）"。各国管理着水晶，享受其力量，藉以维持国家的繁荣与发展。

水晶所赐予的力量是各不相同的，朱雀是"魔法"、白虎是"兵器"、玄武是"盾"、苍龙是"龙"。这些力量不但是各国主要军事实力的组成部分，同时也深入到普通百姓的日常生活当中，一旦失去了水晶的力量，整个国家便会在瞬间分崩瓦解。



因国而异的ペリシティリウム

四国的水晶之力截然不同，由此也就导致各国境内负责管理水晶的**ペリシティリウム**的形态也差别巨大。以朱雀之国**ルブルム**为例，其水晶就被保管在“魔导院**ペリシティリウム**朱雀”当中。这是一所以培育 AGITO 候补生为目的设立的魔法学院，魔导院的院长同时也担任着国家元首之职，称其是以**ペリシティリウム**为核心设立的政治据点也并不为过。而在白虎之国方面，水晶不是位于皇帝的宫殿中，而是由其衍生出了动力研究机构。一旦**ペリシティリウム**被敌军攻陷，也就等同于国家的败北。



DIRECTOR'S COMMENT

《FF 零式》的水晶，是给文明的发展带来能源的东西。这个世界观是基于“新水晶神话”诞生的。这样一来，水晶就可以是某种法尔西，因为出于某种目的而赋予人类能量的存在。由这些水晶所创造出来的历史，就是人们所说的关于终结（毁灭）与救世主（救赎）的传说。

水晶授予的力量



◀“水晶的加护与你同在！”。这句祝福对方幸运平安的话，是各国、特别是对水晶信仰非常虔诚的朱雀之国非常流行的一句话。







►虽然很多人将水晶当做神灵一样信奉，但也有不少人只是将水晶看做能量源而已。不过，没有一个人认为水晶是多余的。

正如传说所言，很久很久以前，出现在**オリエンス**的四道光——水晶，将各自的力量赋予人类。在此之前，人类的生活并没有固定的方式，水晶究竟赋予了人类什么样的能力现在也不得而知。但是，自从水晶出现以后，**オリエンス**的文明开始以飞快的速度进步，并且形成了被称为“**ペリシティリウム**”的水晶管理组织甚至诞生了四大国家，这些都是千真万确的事实。

从水晶出现至今到底经过了多少岁月尚且不为人知，但现在水晶完全处于各国的严格监管之下，还在不断地释放着力量。对于人类来说，水晶已经成为了他们生活的基础，其存在本身就是理所当然的事情，是人类赖以生存所不可或缺的东西。

KEYWORD CHECK

“AGITO”真的能够拯救世界吗？

AGITO——能够将世界从终结之中拯救出来的救世主。只是这个名字就可以给人带来信任与安心，因此常常被用于振奋人心和鼓舞士气。朱雀之国培养了很多儿童作为“AGITO 候补生”，一旦发生事端，便可以作为军事力量发挥作用。不过，对于 AGITO 能够拯救世界的传言，并没有任何确切的证据。而人类之所以迫切地想要寻求 AGITO，是因为感觉到世界正在临近终结。



▲在演讲中声称“只有我们才是救世主”的ミリテス皇国元帅希德。利用AGITO即等于正义这一点，将战争正当化。



◀为了对抗ミリテス皇国的侵略而投入战斗的0组。以他们为首的魔导院候补生们，正是如今朱雀国内诞生的新的希望。但是，皇国元帅希德也是被数以万计的国民和士兵们所敬仰的英雄。这两者之间的战斗又将为这个世界带来什么呢……

来自水晶干扰器的威胁

尽管四大国家的水晶力量不同，但其中并不存在优劣之分，因此即便国与国之间难免会出现一些摩擦，也不至于爆发大规模的战争。但**ミリテス**皇国为打破这一力量上的均衡，擅自开发出了能令水晶活动停止的新型兵器“水晶干扰器”，并投入到与朱雀之国的交战当中。魔力之源惨遭封印的朱雀军队在白虎的强烈攻势面前溃不成军，伤亡惨重。



森罗万象的魔法之国
朱雀领ルブルム
Rubrum，the Dominion



第 174 代院长
卡利亚・西巴尔 6 世
カリヤ・シバル6世

朱雀水晶赋予的魔法，是人与自然在协调统一的前提下可以使用的力量。无需付出什么代价就可以燃起火焰、吹起冰风、呼唤落雷。魔法的作用并不仅仅是破坏，亦可以用来疗伤、筑起守护同伴的护壁、甚至是从异界召唤巨大的生物。此外，朱雀的子民们并不仅仅满足于自己对魔法的掌控，他们从未终止过对身体的锻炼，枪、剑等近身攻击武器同样也相当熟练。



用魔力令军神服从于自己



▲在异界生物中，有一种名为“军神”的强大存在，召唤它需要消耗掉大量的魔力。如果想仅凭一己之力就召唤来军神的话，就要做好献上生命的觉悟。

KEYWORD CHECK
八席议会

由卡利亚院长担任议长，魔法局的阿蕾西亚以及各个分局的局长担任议员所组成的朱雀最高执行机关。所有的提案都先要经过局长们的审议，在经过卡利亚院长承认后方能得以执行。与白虎之国交战时，负责军队事宜的军令部长以及将 0 组候补生投入到实战中并取得成功的阿蕾西亚拥有绝对的话语权，可见议员之间因自身利益而产生的冲突是不可避免的。

他既是魔导院的院长，同时也是朱雀领**ルブルム**实质上的领导者。他在年轻时，曾是拥有强大魔力的魔法使，直到现今仍对水晶无上崇敬，将保护朱雀水晶视为是国家最重要的项目。卡利亚・西巴尔 6 世虽身为一国的领袖，但他并无绝对的权力，任何与国策有关的决定都要经过八席议会的审议才能决定。

DIRECTOR'S COMMENT

オリエンス四大国是以“四种幻想的冲突”为特色设定的，主人公们所居住生活的朱雀领**ルブルム**属于中世纪色彩的国度，设计主题是齿轮。本国之力为“魔法”，其魔力的供给全部由水晶来提供。魔力孕育下诞生了安定祥和的生存环境，四季如春植被茂盛，陆行鸟和莫古力等对人类无害的生物亦可以与朱雀百姓们和谐共存。



由高度机械文明构建的智慧之国
ミリテス皇国
Milites，the Empire

希德・奥尔斯塔恩元帅
シド・オ－ルスタイン



ミリテス皇国的军事力，是利用水晶的动力所制造的大规模杀伤性武器，包括枪炮、魔导装甲等。这些武器任何人使用都可以发挥出同等的功效，因此在白虎之国一半以上的国民都隶属于国家军队的编制。此外，国家领导人——元帅希德卓越的领导力也是皇国的重要武器，他过去的实战经验与出色的演讲技巧是鼓舞民心与士气的最佳道具，在他的演讲中，任何对他国的入侵与杀戮都能被披上最合理的外衣。

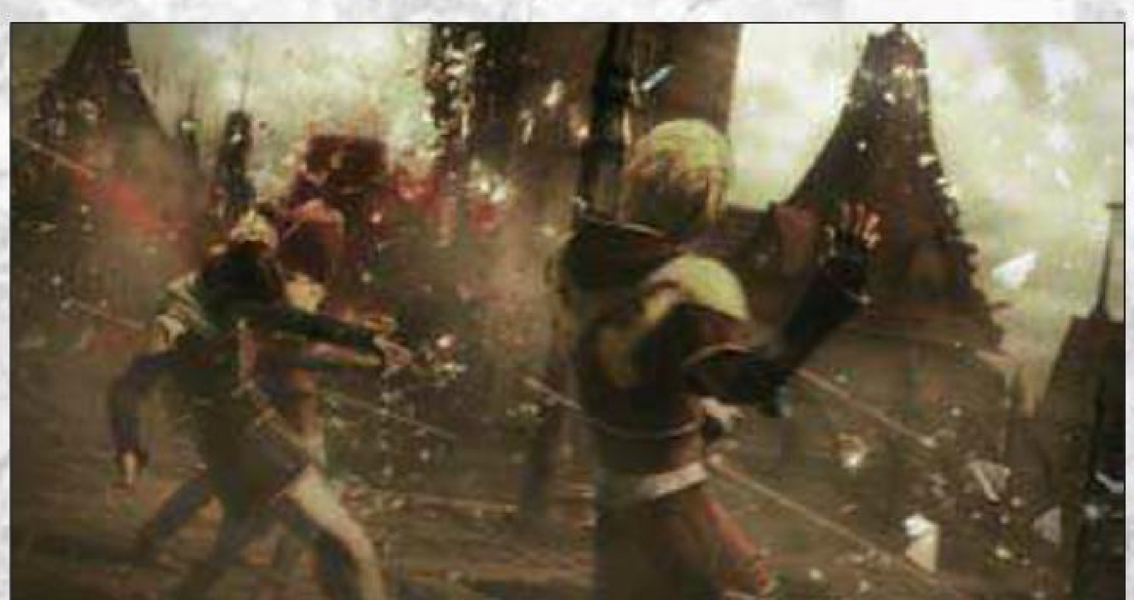


用钢制铠甲与枪剑武装起来的残酷军队

▲▶白虎士兵在成功入侵朱雀之国后就展开了无差别屠杀，不仅仅是朱雀的士兵，就连普通民众、老幼妇孺都无法在其子弹下幸免。在希德铁血政策的统治下，白虎军已经进化成为一支无血无肉的杀人机器。

KEYWORD CHECK
魔导装甲的实力

皇国军最大的武器，就是可以由士兵们自由操纵的机动兵器——魔导装甲。因受到水晶之力的影响，白虎国民既没有魔法方面的天赋，亦不具有强韧的肉体，因此以钢铁的外壳与重火力武器武装起来的魔导装甲就是白虎之国能与他国抗衡的少数手段之一了。在袭击朱雀魔导院时，装备有水晶干扰器的新型魔导装甲“Dainslef”发挥出了卓越的成效。



指挥**ミリテス**皇国军的元帅，也是利用皇国军的实力展开对他国侵略的始作俑者，是个为贯彻自身信念，不惜使用极端现实的手法去达到目的的恐怖军人。在白虎之国的皇帝神秘失踪后，希德元帅就已经掌握了白虎之国实际上的统治权，魔导装甲的设计与开发也是诞生自他之手。

DIRECTOR'S COMMENT

ミリテス皇国在设定上是比起朱雀更为接近现代国家。此国盛产的魔导装甲等兵器都是以水晶的动力作为能量直接驱动装甲战斗的。白虎之国的领土以冰原居多，导致其本国的粮食产量长期处于匮乏状态。但与此同时，人口数量却相当多，有此也为军队提供了充足的人员保障。在游戏中登场的，除了普通的白虎士兵外，还有一种“强化兵”，这一兵种穿着能大幅提升运动技能的外套，令其战斗力得到了质的飞跃。



以钢铁肉身为武器的豪放之国
ロリカ同盟
Lorica, the Alliance

ロリカ同盟的国民，是以玄武水晶之力来强化自己的身躯，其结果就是玄武民众的筋肉得到大幅强化、身形也变得相当巨大，相对以魔法为主的朱雀和以兵器为主的白虎，玄武的百姓更能适应恶劣残酷的气候与险恶的自然环境。获得水晶之力的国民们组成了名为“骑士”的同盟军，当有事件发生时，他们会集结到一起不惜一切代价保卫**ペリシティリウム**的安全。



强韧的肉体令在残酷土地上生活变为可能

KEYWORD CHECK
吉尔伽美什的行踪

游戏剧情中，0组的学生们将会在战场上与玄武水晶的露希・吉尔伽美什交手。此时的他已经全然丧失了记忆和自制力，只想与对手交手交锋，并掠夺对方的武器。为何他会成为露希、为何他会处于狂暴的状态、又为何他要夺取别人的武器，这其中的缘由有待玩家自己去寻找，可以肯定的是，他绝对不是一个容易应对的家伙。



▲玄武的露希拥有超越朱雀百姓身型数倍的巨大身躯，配合他手中的巨剑，相信没有人能扛得住这样一击。

吉尔伽美什
ギルガメッシュ



以古代传说中苏美尔王吉尔伽美什为名的玄武之露希。身披厚重的铠甲、手持巨大的单剑驰骋于战场上。他已经忘记了守护玄武水晶的重要使命，变成单纯在追求力量的怪物。

DIRECTOR'S COMMENT

ロリカ同盟是由多个小国联合组成的国家同盟体。国土位于山地形成的自然要塞中，玄武水晶则深藏于首都地下的迷宫深处。国民自水晶上取得少量碎片置放于自己体内，藉以令身体得到大幅强化，由此也就形成无论是枪炮兵器亦或是魔法都难以撼动的强壮肉体。玄武士兵在作战时都是以巨剑为武器、靠着厚重的铠甲与盾牌进行防御，可以说，**ロリカ**同盟就是一个在民众的身躯上驻建起来的坚强国度。



制御天地的龙之国度
ンコルディア王国
Milites, the Empire

以龙为坐骑的苍龙之国国民，利用他们可以自由驰骋于苍空中的特点，在云上驻建起了自己的国家。在这片场所内，她们可以将龙的战斗力发挥到极致，对水晶进行最有效合理的防护。但是，因为**ンコルディア**王国特殊的地理环境导致她们与其他国家的交流非常少，可以视为是处于闭关锁国的状态。

严禁外人接近的云上都市



DIRECTOR'S COMMENT

ンコルディア是以龙作为象征、与自然和谐共存、与魔物们和平共处的王国。这个国家从创建伊始起，就保有着女性掌权的独特风俗。**ンコルディア**王国力量的源泉苍龙水晶会幻化成巨大的龙型坐骑和女王进行交流。

KEYWORD CHECK
五星近卫兵团

“五星近卫兵团”是隶属于**ンコルディア**王国军的特殊部队，“五星”意指五个分队，各个分队均由名为“守护”的女性来领导。五星近卫兵团的主要任务是负责守卫女王及**ペリシティリウム**的安全。另外，由于**ンコルディア**王国的国民即便长到成年后体型依旧非常娇小，因此士兵所使用的武器多为靠速度来制胜的长枪。



▲拥有巨大身躯的龙之女王是历代女王们的专属坐骑，它也正是苍龙水晶的化身。

女王安多莉亚
アンドリア女王



ンコルディア王国是一个母系社会，所有的要职全部都是由女性来担任的，现任最高统治者女王安多莉亚是位贤良智慧的美丽女性。苍龙之国过往的统治者也是以女王居多。



ンコルディア王国的国王，是与女王安多莉亚截然不同的存在。在女性位居要职的**ンコルディア**，男性居然可以做到国王的宝座上，其本身就是一个奇迹。不知道他究竟是使用何种手段取得苍龙王王位的，但通过他说话的口气以及女王安多莉亚的描述至少可以得知其绝非是位贤王。

AGITO 候补生云集的朱雀心脏

魔导院与候补生

朱雀之国的中心地带，曾经惨遭白虎军队蹂躏、化为一片废墟的地方重新修建起了魔导院。魔导院既是朱雀水晶的管理保存地，同时也是 AGITO 候补生们学习生活的地方。校内设有教室、图书馆、训练场、宿舍、陆行鸟养殖场等，称其为学院都市也并不为过。另一方面，魔导院内还设立了各种军事、行政机构，实际上等同于是朱雀的心脏。

其实换个角度来看，魔导院的创建初衷就是为了有效管理朱雀水晶，而朱雀水晶又是朱雀领**ルブルム**整个国家的起源之地，因此魔导院会成为国家的中心也是在情理之中的。



魔导院的传说・0 组



就读于魔导院的 AGITO 候补生们，被按照能力的高低分到 1 ~ 12 个班级（组）中分别进行培养训练。长期以来人们一直认为，1 组内云集的都是最优秀的候补生们，然而实际上还存在着一支远远比 1 组更为优秀的最强候补生军团——0 组。0 组的存在一直被朱雀军方严格隐瞒，直到**ミリテス**皇国攻打至魔导院门口时，他们突然浮现出历史水面，并以堪称完美的解放战令外人认识到了他们的存在与实力。0 组的真实身分是由魔法局局长阿蕾西亚组建的一支精英队伍，过去他们都是在别的地方接受训练，直到解放战后，才入住到魔导院内。

DIRECTOR'S COMMENT

遵从朱雀水晶的指示，培育 AGITO 是魔导院的本职工作。以成为“AGITO”为目标的少年少女们进入魔导院中以候补生的身分日夜刻苦攻读，然而实际上他们连 AGITO 究竟是怎样的存在都并不清楚。除了日常必需要进行的军事训练外，候补生们的生活和普通人并没有太大差别。普通的朱雀百姓都对魔导院的关系者及候补生们抱有敬意。



阿蕾西亚・阿尔拉西娅

アレシア・アルラシア

朱雀魔法局的局长。虽为政府要员，却不会穿着制服，具有强烈个人色彩的着装展现出她豪放自由的性格。拥有庞大的魔法知识，0 组候补生们能够不受到魔导干扰器的影响，也是阿蕾西亚训练之后的结果。但朱雀魔法局局长只是她的表面身分，在她身上还有众多谜团有待玩家们一一解开。

KEYWORD CHECK

0 组的转入生



魔法局局长阿蕾西亚秘密组建的 0 组一直是高度军事机密，其诞生过程并不为人所知。12 名 0 组候补生们尊称阿蕾西亚为“母亲”，完全听从于阿蕾西亚的指挥。但在 0 组内还存在着两名特例的转入生，他们分别是原属于 2 组的**マキナ・クナギリ**和原属于 7 组的**レム・トキミヤ**。在由阿蕾西亚一手培育起来的 12 名 0 组成员看来，马奇那和蕾姆是相当特殊的存在，这也就使得最开始的沟通变得非常困难。



▲0组成员拥有高傲不逊的自尊心，认为只有母亲（阿蕾西亚）的地位是高于自己的，绝不会听从其他外人的命令。当指挥官**クラサメ**出现时曾掀起轩然大波。但0组同时也认可强者，所以**クラサメ**只用展现一次自己的实力就足以镇压住全部的候补生们。

守护世界的超常存在

被选定者、露希



水晶偶尔会赋予人类使命，使他们变成被称为露希的超人。被选为露希的人类，会在体内寄宿刻印，得到超常的力量。这种力量与水晶赋予普通人的魔法和知识相比要强大无数倍，只要他们想，甚至可以不费吹灰之力就能毁灭整个城市。但是，因为露希的使命是守护水晶，所以当他们本身或者水晶没有受到威胁的情况下，是无法使用这种力量的。也就是说只要不去阻碍他们完成使命，就不会受到他们的伤害。

DIRECTOR'S COMMENT

关于露希的设定和《FF ⅩⅢ》一样。《FF 零式》的露希人数更少，能力和《FF ⅩⅢ》也不一样。虽然赋予露希使命的是法尔西，但在本作之中是由水晶担任这个角色。另外在游戏之中，还可以了解到**オリエンス**数百年来所出现过的露希。这也是解开**オリエンス**历史的一条重要线索，可以说是非常有趣的要素。



他们的意志完全超出常人的想象……

甲型露希与乙型露希

虽然都被称作露希，但是他们的能力却各种各样。各国的军事专家们根据实力将露希分为两大种类，一种是强化了战斗能力的甲型，另一种是强化了特殊能力的乙型。朱雀的露希・修和白虎的露希・尼布斯这种甲型露希，拥有可以一击引发天崩地裂的强大破坏力。而乙型的白虎露希・库米，可以对机械进行远程遥控并且发挥出超越极限的性能，还拥有近距离的瞬间移动能力。因此就算是乙型的露希，普通人也是根本无法战胜的。



◀朱雀的露希・刹那属于乙型。拥有远超常人的魔力，控制着为数众多的召唤兽。

禁止露希介入战斗的协定

因为害怕露希强大的战斗能力，四国之间签订了禁止露希介入军事行动的协定。之前就曾经有过某次大战，由于各国的露希介入战斗，而导致世界各地都产生了毁灭性的灾难。因为露希介入人类之间的战争这件事本身就是超出常理的，而且有的露希还拥有与人类完全相同的感情和行动方式。所以出于上述考虑，四国之间才签署了这样的协定。但是**ミリテス**皇国却完全无视这条协定，派遣出露希・库米加入了侵略朱雀的战争。



◀操纵着新型魔导装甲袭击魔导院的露希・库米，明显是违反了协定。



▶能够自由自在地发射光线的尼布斯。应该遵循水晶命令的他，为什么会向0组发动攻击呢?



◀如同吉尔伽美什一般暴走的露希是无法阻挡的，只有凭借更强大的力量来击败他们。

KEYWORD CHECK

另一个“恩惠”

给予各国力量，并且使一部分的人类成为露希的水晶对于人类的影响，还有一个。那就是能够“将关于死去的人类的一切，从还活着的人类记忆之中完全消除”。在这个力量的作用下，**オリエンス**的人们，会将死去的人类的名字和存在都彻底忘记。就算在文书和墓碑之类的东西上面留下了名字，但是看到这个名字也无法回忆起任何东西。**オリエンス**的人们，认为这是为了防止他们陷入悲伤，而从水晶那里得到的“恩惠”。



◀就算是自己的亲人死亡，很快也会连那个人是自己的亲人这件事都遗忘。死去的究竟是什么人，只能够从墓碑和书籍的记载之中获取信息。



▶活着的人不会被死去的人所束缚，究竟是幸福还是不幸呢？对于死去的人心中究竟怀有怎样的想法，只能够凭借猜测去加以判断。





朱雀甲型露希・修
シュユ

可以操纵象征朱雀的红莲之炎的甲型露希。体内蕴藏着巨大的力量，但因其使命就是守护水晶的安全，所以从来不会介入到朱雀的政治或是一般民众同事的争执中去。另外，在成为露希前，修曾是魔导院的候补生，因此他依旧穿着着当年的学生制服。



朱雀乙型露希・刹那
セツナ

拥有庞大魔力的朱雀乙型露希・刹那是一位有着圣女般容貌、看起来与战争无缘的完美女性。她可以轻松地使用召唤魔法呼唤异界生物前来战斗，决不可因其外貌而轻视她得实力。实际上，刹那是200年前发生的多国大战中幸存下来的最古老的露希，长久以来经历了各种与露希有关的悲欢离合，使得她的情感变得相当淡薄。



白虎甲型露希・尼布斯
ニンブス

同样是一位古老的露希，拥有着丰富的与露希交战的经验。是白虎水晶的忠贞信徒，无条件信任当前统治者希德元帅，并可以在毫无理由的前提下就会朱雀军发动袭击。身为甲型露希，不但拥有出色的战斗力，而且可以在空中自由飞行，围绕在他周围的光学兵器同样会对对手造成致命伤害。



苍龙甲型露希・星姬
ホシヒメ





白虎乙型露希・库米
クンミ

原本露希是不应该干涉普通人类的纷争的，但库米成为露希的时间还并不长，因此在希德的指派下担任起了袭击魔导院的职务。库米可以将兵器的性能发挥到极致，白虎新开发的兵器“水晶干扰器”就是在库米能力的影响下才会发挥出如此巨大的功效。



文 宇宙 & 狼来了 美编 anubis

最终幻想 零式	Square Enix	角色扮演
PSP ファイナルファンタジー零式		日版
预定2011年10月27日	1～3人	7700日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

系统详解

魔导院篇

START菜单

情报	ポーズ：暂停
	依赖：正在执行的依赖任务
	实战演习：开始实战演习
	世界地图：查看世界地图
	作战终止：马上终止现在的作战行动回到出战前的状态。作战中得到的物品和ファントマ也会消失，但是经验值和AP能够保留。
	魔导院へ戻る：马上返回魔导院
	タイトルへ戻る：返回标题画面
アイテム	查看物品
メンバー	成员
システム	进行各种系统设定
操作说明	操作说明

整备点菜单

操作キャラ变更	更改现在操作的角色
リザーブ编成	后备角色顺序设定（默认情况下按从上到下的顺序自动安排角色出击）
装备	更改角色的装备、技能、魔法等
成长	提升角色和军神能力
アルトクリスタリウム	魔法强化
セーブ	存档
ロード	读档

成长系统



随着角色的等级提升，除了基本的能力提升之外还能获得一定数量的AP。分配这些AP能够令角色学会各种技能。最初角色可学会的技能只有少数，但随着学会的技能增加以及等级的提升，可学会的技能也会渐渐增加。

技能&魔法

每个角色默认有两个位置能装备特殊技能或魔法，这两个位置分别对应战斗中○和□两个键位的指令。魔法是所有角色共通的，而技能则是角色独有，魔法和部分技能须要在装备界面装备上了才能用。一般来说发动技能会消耗AG，而发动魔法灰消耗MP。AG能够通过用普通攻击命中敌人后积蓄，但MP不能。

游戏中魔法分5大类：炎、冷气、雷、防御、特殊。而每个种类的魔法又分很多种，每一种魔法玩家都可以在アルトクリスタリウム系统中强化，强化这些魔法需要用到各种各样的ファントマ，ファントマ通过战斗获取，具体可参照后文。



魔导院

魔导院相当于玩家的大本营，玩家在刚完成一个剧情任务直至到下一个任务开始之前都会有一段时间，这段时间内玩家可以自由进行各种活动。玩家可以通过大堂的大魔法阵传送到魔导院的各个设施，这些设施里面随处可见各种头上带着各种文字提示的地方，调查这些地方或者跟这些NPC对话能进行各种操作，具体如下：

"！"	触发特殊剧情，或获得一些道具。
"？"	须要更换角色才能调查的地方。
"必"	推进剧情下一步必须去的地方。
"赖"	能接到依赖任务委托。
"务"	能接到实战演习任务。
"录"	更换角色、成长、存档等
"系"	商店、特殊设施

陆行鸟育成

通过中央的大魔法阵能够抵达陆行鸟牧场（チョコボ牧场）。这里除了能试骑陆行鸟之外，还能繁殖陆行鸟。跟饲养栏旁边带"系"字的人对话，然后选择雄性和雌性两种陆行鸟以及饲料，然后马上就能看见繁殖出来的陆行鸟蛋了（速度真快）。过一段时间再来的话，鸟蛋就会孵化并且能投入使用了。因为陆行鸟在游戏中是一次性的消耗品，通过繁殖一般可以繁殖出好几只，所以一有时间记得要来繁殖陆行鸟。

获得了陆行鸟之后能够直接在大地图上使用，在大地图上按下"□+×"即可唤出陆行鸟，陆行鸟的移动速度不仅快，而且移动过程中不会遇敌，但是碰到可视的敌人还是会进入战斗。注意每头陆行鸟都是一次性的消耗品，通过指令、进入城市、或者使用一段时间都会"下鸟"，而下来之后陆行鸟也会马上逃得无影无踪。



时间的推移

一天里面有 12 个小时可以使用，而在魔导院中，如果跟带“！”的 NPC 对话会令游戏中的时间推移两个小时，而离开魔导院进入大地图则会推移 6 个小时，实战演习会消耗 12 个小时。而跟 NPC 对话或者进行其他操作则不会令时间推移。



依赖任务

跟头上带“赖”标识的 NPC 对话就能接到各种各样的依赖任务，达成依赖任务的条件之后只要再次跟这个 NPC 对话即可获得相应的奖励。依赖任务的进行情况能够直接在菜单中“依赖”一项里面确认，在同一时间内只能接一个任务，如果接了新的任务，原来的任务就会自动取消。领取依赖任务或者报告完成都不会导致时间推移，但如果时间到了“作战当日”，未能完成的任务也会自动取消。



实战演习

除了依赖任务之外，玩家还能接到各种实战演习的任务。实战演习会消耗 12 个小时，演习的地点在大地图中以“演”字标识出来。演习的难度极高，而且除了区域压制战以外其他的演习不能中途取消。

模拟战斗

在中央喷水广场的左侧的斗技场，跟左边的教官对话能够进入模拟战斗模式。模拟战斗其实就是生存模式，在斗技场中会源源不断地出现杂兵，随着击破的杂兵数增加，杂兵的等级也会逐渐提升。场地内只有一个回复魔法阵，除此之外只能依靠道具进行回复。参加人数限定是一个，如果战死的话战斗就会强制结束。如果不想战死可以打开菜单选“终止作战”就能马上退出。模拟战斗中能够获得经验值和**ファントマ**，如果战死的话两者都会保留下来，不会有其他影响。但是如果中途退出的话，**ファントマ**则不会得到保留。





秘密特训

相当于挂机练级模式，在斗技场里和右手边的教官对话之后就能进入这个模式。进行秘密特训的角色同样仅限当前操作的角色一人，此个模式下这位角色能慢慢地获得经验值，期间玩家不须要进行任何操作，甚至将 PSP 调至睡眠状态也没问题。按提示按下 × 键便能终止秘密特训。

锁定标志

战斗中长按 R 可以锁定一个敌人进行攻击，一般情况下被锁定的敌人身上会出现蓝色的小正方形标志。而特定情况下——一般是攻击起手或攻击落空——敌人身上的锁定的标志会变成红色或者黄色的圆圈。黄色的为崩坏圈，这种状态下击中敌人能造成巨大的伤害；红色的为即死圈，这种状态下击中敌人都是即死。所以战斗中如果能把握好攻击时机，效率会得到大大提升。



ファントマ取得

战斗中击倒了的敌人如果继续锁定它，一小段时间之后锁定的标志就会发生变化，而敌人的尸体也会升起。这时候按下□、○、△任意一个键就能抽取ファントマ。ファントマ的种类很多，一般用于强化魔法。获得ファントマ的同时一般还会回复一定数量的 MP。

注意战斗中只要是没消失的尸体都能取得ファントマ，锁定其中一个敌人的尸体之后，其他未消失的尸体都会一并升起，并且有一条红色的血线连接起来，这时候便能同时将这几具尸体的ファントマ一并吸收过来。

HP的回复

在执行作战的过程中，如果玩家在原地站着不动 HP 就会缓慢回复。如果身边没有敌人并且同时按 L+R 收起武器，回复速度增加，但是要注意收起武器之后如果被攻击，受到的伤害会更大。

角色切换

作战中玩家能同时让三名角色直接到战场上战斗，玩家可以根据战况随意地从这三名角色中切换操作（按 L+←/→），而没有操作的另外两位角色则由 AI 操作。任何一位角色阵亡，玩家都可以按 L+↑从候补生中选择一位角色出来顶岗。如果包括后备角色在内全部角色都阵亡的话游戏就会 GAME OVER。一般情况下一场战役中阵亡了的角色不会再复活，如果在大地图上阵亡了，随意进入一个城市即可让其复活。



军神召唤

任务出发之前玩家可以选择这次任务的特殊装备，特殊装备有两种：军神和三位一体。

三位一体：在场的三位角色一起发动大威力的攻击。

军神：相当于召唤兽，如果玩家选择的是军神，选择之后玩家还要对具体选用的军神进行选择。比如第三章初期可用的是伊夫里特和希瓦。战斗中玩家按下△＋○即可召唤出军神。召唤出军神之后玩家能直接对其进行操作，但战斗时间有限，而且切换了区域之后军神就会消失。军神的战斗力通常是压倒性的强大，能够将战斗的劣势一瞬逆转，但是召唤的代价是召唤的角色会马上死亡。所以军神必须在危急的情况下或者面对强大的敌人使用。

究极魔法朱雀

第三章魔法局的接到的依赖任务“**パープルファントマを 1 个入手せよ**”（收集一个**パープルファントマ**，玩家现在手上应该有现成的，直接交了就行）完成后能够获得这个魔法，跟前面军神一样是战斗前选择的装备之一，发动方式也一样，战斗中按着△＋○就会开始蓄力，蓄力等级随着蓄力时间而提升。发动后不仅能对敌人造成伤害，对我方角色还有回血、复活的效果，注意一定要三个人同时在场才能发动这个魔法。另外，这个魔法能利用水晶进行强化。



普通作战篇

基本操作	
摇杆	控制角色移动
方向键	调整视角
△	攻击
□	使用预设能力1（默认为魔法）
○	使用预设技能2（默认为角色技能）
×	防御技能
×+摇杆	回避
R（短按）	调整视角
R（按住）	锁定敌人
R+←、→	切换锁定目标

基本操作	
R+↑	锁定切换到最近的以死的敌人
R+↓	锁定切换到离自己最近的敌人
L	指令菜单
START	打开菜单
SELECT	使用道具
L+←、→	切换角色
L+↑	召唤替补角色
L+↓	接受S.O指令
R（长按）+○、□、△	抽取ファントマ
L+R	拿出/收起武器

【二周目要素】·读取通关存档后，可以以继承等级、装备、金钱和道具的状态开始二周目的游戏。

S.O.系统

special order，作战中屏幕上有时候会出现S.O.命令的提示，玩家可以按下L+↓查看内容并且选择答应或者拒绝。S.O.命令的内容很多，一般都是在指定时间内打倒特定敌人或者获得某些道具等，确认之后在一定时间内能进入特定的有利状态。如果时间过了就算失败，如果成功了能获得相应的奖励。某些特别的S.O.难度非常高，而且条件也相当苛刻，比如几十秒内消灭一只等级是我们两三倍的BOSS或者整死敌方队伍里某个角色等等，所以接受这些命令之前记得看清楚内容。不过，有些命令完成后还能拿到很好的道具和武器，所以玩家还是要尽可能去尝试一下。



组织战斗

游戏中很大一部分敌人（通常是士兵类）是按小队行动的，通常这支小队都有一个队长的角色（リ－ダ－），这些队长角色头上都有特殊标识，而击败了这些队长之后就能让战斗结束，其他剩余的部队就会开始逃跑，如果逃跑不了他们会举手投降。走近这些投降的士兵身边按○能够搜身获得道具。

通信模式

玩家在每次进行作战之前都可以对通信模式进行选择，通信模式分三种：用户（ユ－サ）、魔导院支援、不支援。选择了魔导院支援的话，玩家在游戏的过程中没有操作的另外两位角色就会随机变成从魔导院过来支援的其他角色（一般是暂时未出场的那些），这种情况下替换出来的临时角色会在场上逗留一段时间，而且玩家无法操纵他们。不支援的话玩家从头到尾都会操作一开始选择的三个角色，直至到有其中一位角色战死玩家才能通过L+↑的指令让其他替补角色出来。而选择用户的话，只要打开WIFI，其他玩家就可以通过乱入而进入到我们的战场中来了。需要注意的是，通信模式如果选择了用户模式，菜单中的“暂停”“作战中止”“返回标题画面”将无法使用，原先在迷宫里面的存档点也会消失，但是通信模式可以随时通过菜单的“乱入モ－ド”中进行更改。

乱入系统

如果玩家在执行作战的时候选了用户模式，那么其他玩家就可以通过标题菜单的“乱入”加入到我们的战场来一起战斗了。玩家在标题菜单选择了“乱入”之后读取存档，然后选择出战的角色以及召唤兽，最后选择要乱入的主机即可。而被乱入的玩家只要乱入模式里面是“用户模式”并且在作战状态中，自己就会自动作为主机让其他玩家可以随时进来。

乱入的玩家在战斗中获得的道具跟ファントマ全部归主机所有，但相对的除了能获得的东西经验值之外，还能额外获得SPP。SPP会根据乱入玩家在战斗中的表现而增加或减少，同时能影响到乱入的时间。乱入时间初始是3分钟，获得的SPP到达一定数量以上乱入时间会增加。时间结束后自动退出战斗，作为主机的玩家不受任何影响，而乱入结束的玩家会进入统计画面，根据这次获得的SPP评定一个SP等级（SPランク），然后根据等级获得一定的奖励。除此之外，获得的SPP积累下来还能在特别的SPP商店购买道具。

须要注意的是，正在作战中的存档是无法进行乱入的。



作战

玩家在流程中经历过的作战全部都能够重复再战，在标题选择了“作战”的选项之后读取存档，然后就可以再次参加这个存档所经历过的战役了。战役中获得的经验值和物品全都能保留下来，因此通过参加这些作战练级也是很不错的选择。同一场战役分两个难度，普通难度的敌人等级跟流程中一样，而高难度里面的敌人则比正常流程高30级左右。

同样，作战中的存档无法参加过往的战役。

区域压制战篇

基本玩法

直接在大地图上攻城掠阵的战斗模式，玩家操作的角色作为一支游击队在对朱雀军大部队进行支援。战前会有胜败条件提示，满足胜利条件就算压制成功，而出现了败北条件的情况则直接GAME OVER。压制战中能够按下“L+↓”查看大地图（此时时间会暂停）。这个战斗模式下，玩家能操纵的角色只有一名，这名角色可以使用攻击或发动魔法，但是不能使用技能。直接对敌人的大部队攻击会马上受到反击，但是如果将敌人部队击破能提高我方军队的士气。



据点压制

大地图上出现的主要有城市和阵地两种据点。靠近了敌方据点之后，这个据点进入防御模式，防御模式下的据点不会有敌人派出，而我方军队就会围攻这个据点，这种情况下我们的角色对据点发起的攻击是没用的，只能让朱雀军来削减这个据点的HP。也就是说，我们的责任是帮助朱雀军让他们顺利抵达据点。当破坏掉其防御之后，如果这个是普通阵地，我方就能直接获得这个阵地的控制权并且能派出部队。如果是城市，玩家还需要亲自进入这个城市里进行压制。进入城市后玩法便跟普通的作战一样，达成一定条件之后就能将这个据点据为己有。压制完成的城市能够直接获得这个城市的指挥权。



下达指令

战斗中不时会出现一些特殊任务，完成了特殊任务不仅能获得一些特别的报酬，甚至还可以获得某个阵地的指挥权限。获得了指挥权限之后，玩家可以直接在这个阵地对部队发起指令，让部队直接进攻哪个据点了。



【二周目要素】·隐藏章节【真の章】解放。主线任务会多出选项，可以发展出与一周目完全不同的内容。

一周目流程攻略

悠远上古，四道象征着希望的光芒降临于世
人们向光芒聚集，建立了四个圣柜
它是人们的信仰和秩序
同时也是四条道路
其一为朱雀，飞翔心间的火焰之翼
其二为白虎，拥抱智慧的钢铁之腕
其三为苍龙，横跨天空的无垢之瞳
其四为玄武，暗藏刀锋的坚韧盾牌
当9和9迎来9之时
根源的意志会赐予世界“フィニス”
世界之名“オリエンス”
那是徘徊在螺旋之内，等待着“アギト”的世界……

CHAPTER 1

开战、运命の3时间

开战、改变命运的3小时

东方国家郡**オリエンス**上存在4个国家，它们各自持有自己的水晶。水晶为这块大陆上的人民带来的，是“魔法”、“兵器”、“盾”和“龙”这四种力量。拥有朱雀水晶（魔法）的朱雀领**ルブルム**，白虎水晶（兵器）的**ミリテス**皇国，玄武水晶（盾）的**ロリカ**同盟，苍龙水晶（龙）的**コンコルディア**王国，它们在军事上互相牵制，形成机锋内敛的均衡之势。然而，这种剑拔弩张的态势终于爆发出来，以**ミリテス**皇国向**ルブルム**发动进攻为导火索，四国的均衡土崩瓦解，**オリエンス**陷入战乱之世。在擅长魔导装甲技术的**ミリテス**皇国开发的特殊装置——水晶干扰器的影响下，**ルブルム**的水晶失去了能力，依靠魔法和军神作战的**ルブルム**顷刻间变得不堪一击，战况陷入一面倒的局势。此时**ミリテス**皇国的**シド**将军给予**ルブルム**6小时，要求朱雀领投降并交出朱雀的水晶。在这6小时中，朱雀魔导院中0组的成员们将肩负起拯救国家的使命。人们开始祈祷救世主“**アギト**”的降临，平息一场名为“**フィニス**”的大灾难……

ルブルム夺还作战

朱雀门

在教官的指示下0组的三名成员起步前往**エレベーター广场**。当前队伍的操作角色为**エース**、**ナイン**和**クイーン**，任务开始后我方角色会装备着“生命腕轮”，作用为当角色死亡时自动复活。随后会出现教程开关选项，建议玩过体验版的朋友也选择上面的第一条打开教程。本区域里的几个杂兵是玩家用来熟悉基本操作的牺牲品。尽头右边楼梯的上方藏有**ポーション**。

エレベーター广场

将所有敌人歼灭后天空中出现无法判别的巨型敌人，我方的任何攻击都无法对其造成伤害，撑过一段时间后它就会自行离去。由于三名队员均装备着生命腕轮，因此就算站着不动也能顺利过关。待它消失后通过阶梯来到第二层，中央地段放有道具**ノーウィングタグ**。进入尽头的红色电梯移动到**タスキ**桥。



タスキ桥

右边的地面上放有道具。远处的敌人要用**エース**的远程攻击来对付，将场景内的全部敌人解决后触发剧情。

ルブルム广场

映入眼前的是负伤的军神——**バハムート**，此时**エース**收到情报人员发来的线报并在他的引导下准备前往“水晶干扰器”的所在地。本区域中没有战斗，场景中央设有整备点，从出口左侧倒下的朱雀士兵身上可以搜出道具。

飞空艇发着所

区域里的敌人较多，玩家可活用障碍物作为掩体，一边迎击周围的敌人一边前往上方的平台开启中央的红色开关。随后根据小地图的指示前进，面对驻守在升降电梯前的**エルネスト**少尉时要小心它的近身压杀，远距离交锋时则要注意回避它的导弹。结束战斗后进入升降电梯。

白虎旗舰 内部

击杀数个杂兵后在后方的魔法阵里稍作回复，前往下一区域。



白虎旗舰 中枢

远处及高台上的杂兵依旧交给**エース**解决，来到尽头与**ヴァンダム**少尉战斗，同场战斗的还有不少杂兵，少尉的移动速度快，攻击力也非常高，不想受到干扰的话可以优先清理杂兵，随后再瞄准少尉攻击后产生的硬直将其击毙。放倒所有敌人后靠近装置按○键设置炸弹。炸毁敌方水晶干扰器的三人组原路返回，途中遭到**シュリアン**少佐的截击，注意不要呆在它的正面，否则会被直线冲撞重创。

飞空艇发着所＆ルブルム广场

根据地图的指示回到广场，全员的生命腕轮强制损坏，而恢复了部分水晶之力后巴哈姆特也取回了自身的力量。整备点与出口之间的左侧放有道具。教官适时来电将另一台干扰器的确切位置告诉了众人。画面转至白虎阵营，敌方准将**カトル**在得知下属因恐惧落荒而逃导致小队全灭的情报后，果断将逃兵处决。

喷水广场

白虎露希——**クンミ**，她利用水晶之力将两台已经损坏的**ニムロッド**修复，并配置在我方小队的必经之路上。对阵两台同时出现的魔导装甲时建议用**エース**作为主力，以远程普通攻击和无敌时间较长的回避来削减装甲的体力，一有空隙就用专属技能抽牌碰碰运气；**ナイン**和**クイーン**在近战时应避免正面进攻，注意敌兵带有攻击判定的转身。战后仔细搜索一下该区域会得到不少道具。

斗技场

正当**クンミ**准备解决掉0组的候补生**マキナ**和**レム**的时候，0组成员及时赶到将候补生救下并在水晶干扰器的范围内召唤军神**オーディン**，这一系列的举动对好胜心极强的**クンミ**来说是莫大的耻辱，战斗一触即发。

第一战：操作角色变更为奥丁。奥丁的血量较多，敌方的攻击力也不高，玩家可趁此机会熟悉一下军神的操作及行动方式。奥丁的各种攻击都可以秒杀杂兵，杂兵被消灭后过一段时间会刷新。本战的首要目的是按稳○键蓄力，待BOSS身上的百分比上升至100%时，松键就能将其一击必杀。

第二战：操作角色变更为**エース**，**セブン**和**ジャック**，建议玩家还是利用**エース**边躲边打的远程作战方式来进攻，有机会就抽魔法卡以争取更大的输出。BOSS的攻击在将要命中玩家时画面会有明显的绿线提示，此时进行回避行动即可无伤躲过。将BOSS打至空血状态时它会回复一次，再以同样的战法将它的体力扣光，最后锁定着BOSS，等即死圈出现了就用攻击结束战斗。



战后**クンミ**抛下了一句“真糟糕”，接着便从爆炸中的魔导装甲里瞬身离去。在0组成员的活跃下，距离开战后仅6小时内便成功地收复了**ルブルム**。重拾水晶之力的朱雀士兵们立即用魔法展开反击，从**カトル**和白虎士兵的对话中了解到朱雀的露希也已经赶到战场，见势不妙的白虎军势迅速撤离。

当朱雀魔导院的**カリヤ**院长为飞来的横祸打着官腔的时候，窗外突然闪现出一片异样的闪光，原来白虎军在撤离的同时往玄武之国投放了大陆破坏兵器**アルテマ**弹，**ロリカ**同盟随着那刺眼的光芒于陆地上消失……

强作袭来 最终幻想 零式

【二周目要素】・自由行动时间中，一周目触发过的事件会打上标记，再次触发不会消耗时间。而利用金の砂时计可以将自由时间倒退24小时。

CHAPTER 2

朱雀の旗が立つとき

朱雀旗帜飘扬之时

拥有苍龙水晶的**コンコルディア**王国为了防止**ミリテス**皇国再次使用**アルテマ**弹来打击其他国家，开始在自己国家以及**ルブルム**的上空进行巡逻防卫。尽管如此，考虑到战争会给人们带来的灾难，**コンコルディア**王国提出了停战的建议。朱雀的最高决定机关“八席议会”经过激烈的讨论后拒绝了停战的建议，虽然夺回了**ルブルム**，但朱雀领土内的许多城镇已被白虎占领，现在宣布停战与投降无异。为了打开僵局，魔法局局长**アレシア**提议让0组奔赴前线。

初阵の候补生

自由时间

剧情后在喷水池旁边得到**アキ**的提示，按下START键在右边的地图上显示“必”字的地方就是玩家当前的目的地0组教室。在廊下听完**アレシア**的忠告后旁边有整备点。在0组教室讲台触发剧情，一阵骚动后两名新候补生**マキナ**和**レム**正式成为了0组的一份子，领班的则是有着“冰剑死神”之称的**クラサメ**。

讲台右边的**アリア**相当于道具店。与左边的莫古力对话后从**アリア**身后的门经过里庭前往墓地。剧情后依次通过教室、廊下来到**エントランス**（大堂入口）与**アキ**对话，随后进入作战前的6小时自由时间。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
前往チョコボ牧场和NPC对话取得陆行鸟	チョコボの♂と♀×10、ギサールの野菜×3	无消耗
将操作角色变更为マキナ或レム前往墓地	エクスポーション、エリクサー	2小时
前往魔法局和アレシア对话	ハイポーション	2小时
前往テラス和マキナ对话	ハイポーション	2小时

作战当日 推荐等级：LV12

回到0组教室和讲台后的**クラサメ**对话了解作战内容，随后从正面ゲート（大门）前往ワールドマップ（世界地图）。出地图后正前方的城镇就是本次作战的点。

マクタイ 市街地1

全灭区域里的三个敌兵后绕到右侧的尽头拾取道具，从北边前往下一区域。

マクタイ 市街地2

从东边的出口前进会移动到市街地3→市街地4，这两个区域里藏有道具；不打算回收道具的玩家从北边的出口前进。



マクタイ 市街地3

杂兵战，转角处倒下的市民身上可搜出道具。

マクタイ 市街地4

优先将**ムートン**少尉击倒，然后可从投降的敌兵身上搜出完全回复セット、强化剂等道具，绕到右侧尽头有道具。回收完毕后从市街地2北边移动至皇国军防卫线。

マクタイ 皇国军防卫线

斜坡上的敌人躲在掩体后方，如果我方没有远程单位就全力将掩体摧毁然后再对付敌兵。全灭该区域的三座炮台后**テオドール**少尉会带着杂兵从仓库里出来。



マクタイ 市街地5

其中一条通路尽头的地面上有道具。

マクタイ 市街地6

与出口相反方向的尽头有回复魔法阵。

マクタイ 市街地7

上方敌人所在的平台无法抵达，所以可先放置眼前的**ネッケル**少尉，将其他杂兵全部消灭后再抽取道具。

マクタイ 破坏された广场

进门后左前方的地面上有道具。

マクタイ 皇国军司令部前

BOSS战，战斗开始后先接受特殊的S.O.，然后将BOSS **マッセナ**少佐身下的油桶破坏掉即可完成S.O.。

作战结束后开放魔法**ファイア**SHG。先不要回魔导院，再次进入解放后的**マクタイの**町，先和斜坡上面的村民对话选择第一条帮他喊人，然后再和全村人对话，个别村民藏在门后，要靠近门才能对话成功，最后再和斜坡上的村民对话取得“**ミズアの辉石**”。

レコンキスタ作战

自由时间

回到魔导院取得12个小时的自由时间，期间的分支事件较多无法全部触发，玩家可选择性地完成和主要角色有关的任务。里庭中可取得**バレットガード**。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在正面ゲート和エンラ对话	ハイポーション	2小时
在喷水广场左侧和ホシヒメ对话	エーテルターボ	2小时
在喷水广场右侧和アズマ对话	エリクサー	2小时
在エントランス和8组的莫古力对话	メガポーション	2小时
在武装第六研究所和カヅサ对话	エーテル	2小时、剩余6小时后才会出现
在武装第六研究所和カヅサ对话	エーテル	2小时、上一条事件完成后
在カヅサ的研究所和カヅサ对话	メガポーション	2小时、上一条事件完成后
在0组教室和莫古力对话、上课	经验值、防御魔力+2	2小时、进行两次不同的课程
在武装第六研究所和キング对话	エーテル	2小时
在テラス和エミナ对话	ハイポーション	2小时、剩余6小时后才会出现
在テラス和3组的莫古力对话	メガポーション	2小时
在クリスタリウム和マキナ对话	エーテルターボ	2小时
在飞空艇发着所和朱雀市民对话	ハイポーション	2小时
在リフレッシュルーム和カルラ对话	きれいな毛皮	2小时

作战当日 推荐等级：LV13

自由时间结束后回到0组教室和**クラサメ**了解作战内容，随后从正面大门来到世界地图开始任务。

第一阵地制压

制压战开始后迅速操纵角色支援我方的势力占领第一阵地；成功制压后第一阵地会受到远处的大炮攻击，此时接受莫古力给予的特别任务，根据小地图的提示将回复点附近的炮台摧毁并取得第一阵地的指挥权；回到第一阵地旁边按○键进入指挥界面，让第一阵地出兵攻打下方的**アクヴィ**。

アクヴィの町制压战

等我方军势将围绕着**アクヴィ**的**エナジーフィールド**（能源障壁）破坏后，靠近按○键进入城镇内；在5分钟内将最终区域里的杂兵以及**ヘリオット**少佐击败后取得**アクヴィ**的指挥权。

コルシ制压

指挥第一阵地和**アクヴィ**的军势攻打第二阵地，途中**コルシ**会放出较为强力的魔导装甲，迅速前往**コルシ**令其进入防御状态后敌兵就会停止出现；和占领**アクヴィ**时一样，等能源障壁消失后进入城镇里将中央广场的BOSS **ハミルトン**中尉收拾掉。作战结束后商店开始贩卖万能药。本任务较容易取得S级评价，相应的报酬会在**フェニックスの羽**、**シルバーバングル**、**银の小手**等道具中随机抽取。

トゴレス要塞攻略战

自由时间

レコンキスタ作战结束后，进入刚刚夺回的**コルシ**，通路中央的地面有“**カヤハラの辉石**”。尽头有男女商人各一名，为了完成日后的依赖，建议玩家先从女商人处购入“**フェミニンの水着**”。和其他NPC对话可以了解到周边的一些情报。

随后来到**アクヴィ**，和体验版一样，树下有一个名为“**ナズナ**”的小女孩，和她对话两次后在附近游玩的小朋友会围过来，与任意一个小朋友对话后再和**ナズナ**对话一次，**ナズナ**会跑开，追上去后再和她对话一次，然后来到城镇的门口，此时出现一个送信的朱雀士兵，和她对话取得信再交给与**ナズナ**就能入手“**ユウの辉石**”。

收集完上述道具后回到魔导院触发剧情，之后得到24小时自由时间。斗技场开放、**チョコボ**牧场内可繁殖陆行鸟、各处的NPC也开始出现依赖，完成

【二周目要素】·一周目已经获得辉石的地方，用同样的方法可以在二周目获得“**ラストエリクサー**”。

任意一个依赖后得到エリクサー。来到廊下遇到アレシア得知アルトクリスタリウム开放，进入一旁的传送点，开启巨大装置得到魔法サンダ－RF。



分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
和魔法局深处门后的アレシア对话	ハイポ–ション	2小时，エ–ス限定
在エントランス和5组的莫古力对话	ハイポ–ション	2小时
在喷水广场和1组的莫古力对话	ハイポ–ション	2小时
在リフレッシュル–ム和コハル对话	メガポ–ション	2小时
在リフレッシュル–ム和朱雀兵对话	ハイポ–ション	2小时
在サロン和ナギ对话	エ–テル	2小时
在テラス和エミナ对话	ハイポ–ション	2小时
在飞空艇发着所和10组的莫古力对话	ハイポ–ション	2小时
在军令部第二作战课和サイス对话	エ–テル	2小时
在0组教室和マキナ对话	エ–テル	2小时
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	全魔力+1、炎/冷气/雷魔力+1	每个选项需花费2小时

注：如果之前已经和カヅサ、エミナ、莫古力进行过相关的对话，又或者是触发过其他带有延续性的分支，那么会影响分支事件的出现，往后的章节中也会有类似的情况出现，取得的道具会有所不同。后期的依赖内容涉及到二周目要素，部分未明的报酬以–表示。

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
魔法局	魔法局局员	铁の指轮	入手1个レッドファントマ
喷水广场	エンラ	フェニックスの尾	切换成レム和他对话
正面ゲ–ト	兵站局局员	エ–テル	入手3个ポ–ション
武装第六研究所	ギルド职员	アイアンバングル	入手1个きれいな毛皮
リフレッシュル–ム	トキト	续・雷魔法入门	入手フェミニンの水着
クリスタリウム	9组候补生	续・炎魔法入门	打倒1个ストライカ–
军令部第二作战课	朱雀军将校	续・冷气魔法入门	打倒2只バ–ティゴ
サロン	院生局局员	ラストエリクサ–	获得100 SPP
マクタイ	アマネ	シルバ–ブレス	在コルシの洞穴内击倒3只レッサ–クア–ル
コルシ	タカノ	HP成长剂	打倒10只アクアプリン
アクヴィ	コウキ	铁の指轮	入手炎のかけら

作战当日 推荐等级：LV13

自由时间结束后与0组教室的クラサメ了解战局的走势以及作战的内容，在正面大门前往世界地图时，莫古力会提醒玩家不要去招惹地图上可视的怪物，它们的等级和能力都相当高；野生的陆行鸟可以靠近后捕捉。根据地图指示来到トゴレス要塞。

外缘部 正门外

接受特殊S.O.，3分钟内将尽头的ノルベ–ル少佐干掉即可完成，报酬：エリクサ–。犬型敌人的移动速度较快，最好在其攻击落空后再反击。途中有不少散落的道具，注意回收。

外缘部 正面阶段

如果没有远程单位就无法完成特殊S.O.，目标敌人バンクロフト中尉会在地面上的敌兵全部阵亡后于城墙的上方出现。3分钟内完成S.O.的报酬：炎魔法上级。

外缘部 西阶段

军神ゴ–レム会从魔法壁中出现，目前要打倒它比较吃力，我方可无视军神迅速破坏魔法壁进入捷径。建议等到倒计时结束从左边的路前进。

外缘部 北门

击倒魔导装甲オ–レック中尉后向前移动。

中枢部 第二研究所

地面和朱雀士兵的尸体上藏有不少道具，在整备点和回复魔法阵调整好队伍状态后前进。

中枢部 资材置场

S.O.任务保护朱雀士兵，无视犬型敌人直接击杀ラドフォ–ド少尉，报酬：光のカ–ド。

中枢部 回廊

S.O.任务在敌方两台魔导装甲出现即死圈的时将其击倒，报酬：ラストエリクサ–。场景上方的敌人要用远程单位对付。



中枢部 サンプル保管所

和コハル对话开放军神イフリ–ト的召唤。爆炸后出现的ショウキ攻速较快，依旧是先回避再反击。

中枢部 动力室ゲ–ト & 动力室

无视军神，将魔法壁破坏，想快速达成目标的话可以考虑召唤军神，如果不想损失一名队员，除了在破坏墙壁时注意躲避墙中射出来的火球，还要小心被ゴ–レム偷袭。进入动力室后解除防御系统，回到动力室ゲ–ト将区域内的敌人全灭，然后从下方正面的门出去。

中枢部 入口

上层左右两边的通路中均有道具可捡，清理完敌人后从大门出去，右转来到外缘部 西阶段，这里的敌兵和中型舰载艇可以无视，直接进入之前由ゴ–レム守护的门来到内缘部。

内缘部 西阶段

接下S.O.任务后会有45秒的无敌时间，在这段时间里迅速向右边移动，破坏三台ウォ–リア后完成目标，报酬：炎龙の腕轮。最后再干掉驻守的ロベルト中尉。

内缘部 南通路

如果没有トレイ等远程单位来对付中型舰载艇，就牺牲一人召唤军神。随后击破ウ–デモン中尉结束战斗。

内缘部 东阶段 & 北阶段

合理利用S.O.附加的无敌状态可以轻松消灭区域里的敌人。

皇国军司令部

稍作回复后进入一本道的シュミッツ司令官讨伐战，途中有处于愤怒状态的敌兵，注意回避他们的高速进攻。靠近司令官输出时小心他偶尔使用的威力巨大的近身攻击。

トゴレス要塞 近郊

剧情后进入本章的真正BOSS战。カトル准将操纵的飞行装甲，它的移动速度极快，攻击力也不容小觑，初始时还附带无视我方攻击的魔法障壁。不过它有一个致命的弱点，那就是在空中飞行一段时间后必定会因为过热而迫降。落到地上后BOSS会进入行动不能的状态，此状态中我方的所有攻击都能打出黄色的崩坏圈。因此玩家大可在战斗开始后一直回避，直到它落地后再猛攻，攻击密度够高的话在BOSS第二次过热时就能将其击退。作战结束后军神シヴァ解放。

CHAPTER 3

大量破坏兵器の时代

大量破坏兵器的时代

カトル准将前脚刚走，白虎甲型露希——ニンブス便赶到战场。另一方面，感应到白虎露希的朱雀甲型露希——シュユ也来到了前线。收到这一情报的クラサメ让0组的成员赶紧从战线上撤离。尽管朱雀与苍龙的联合军击退了白虎皇国，但双方的伤亡惨不忍睹，而白虎与朱雀露希的交锋使得トゴレス要塞成为了继ロリカ同盟后又一消失在版图上的城市……

イスカ潜入指令

自由时间

到作战开始为止有48个小时的自由时间，先去军令部第二作战课和クラサメ对话开放“三位一体”和“军神召唤”。实战演习在正面大门的NPC处可接，不过现阶段的演习任务对玩家当前的等级来说难度太大，是否耗费12个小时去做就由玩家自己决定了。另外在触发某些特定事件认识了非大众脸的角色后，比如在クリスタリウム和クオン对话，就能收到莫古力的礼物：エリクサ–。



【二周目要素】・特典影像中能够观看【真の章】的影像，能够看到マキナ和レム复活的真相，以及0组剩下的Joker和10号。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在军令部第二作战课和朱雀兵对话	ハイポ–ション	2小时
在军令部第二作战课和トレイ对话	メガポ–ション	2小时
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	经验值、全魔力+1、防御魔力+2、最大HP+20	每个选项需花费2小时
在里庭和ケイト对话	エ–テル	2小时
在里庭的长凳上休息	エリクサ–	2小时，エ–ス限定
在クリスタリウム和タチナバ对话	ハイポ–ション	2小时
在クリスタリウム和クオン对话	エ–テルタ–ボ	2小时，ナイン限定
在喷水广场和从卒对话	ガラスのペンダント	2小时
在正面ゲ–ト和6组的莫古力对话	ハイポ–ション	2小时
和魔法局深处门后的アレシア对话	エ–テルス–パ–	2小时，レム限定
在武装第六研究所和ムツキ对话	メガ万能药	2小时
在カヅサの研究室和カヅサ对话（研究室的入口在クリスタリウム左边尽头的书架后）	エ–テル	2小时
在サロン和カルラ对话	被“借”走1000元	2小时
在サロン和アカギ对话	ハイポ–ション	2小时
在飞空艇发着所和4组的莫古力对话	ハイポ–ション	2小时
在テラス和エミナ对话	エ–テル	2小时，キング限定

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
军令部第二作战课	クラサメ	经验值	被SP乱入3回
军令部第二作战课	朱雀军将校	防御魔法の真実	打倒6只ペルク–ナス（才能遇到）
廊下	アレシア	全魔力+3	使用ファイアRF击倒三个敌人
クリスタリウム	学术局局长	三角帽子	在コルシの洞穴里回收道具“朱雀全史”
クリスタリウム	9组候补生	バレットシ–ルド	俘虏一个敌人（必须参加实战演习里的“苍龙との共同战线”）
正面ゲ–ト	兵站局局员	エクスポ–ション×5	入手3个エ–テル
武装第六研究所	ギルド职员	ショックシ–ルド	在世界地图上的“トゴレス地方”范围内入手3个树液
サロン	院生局局员	续雷魔法中级	取得500 SPP
魔法局	魔法局局员	银の指轮	入手3个グリ–ンファントマ
ミイコウ	モト	续・防御魔法上位	在トゴレス地方的平原地区打倒10只ハンドレッグ

作战当日 推荐等级：LV17

自由时间结束后和0班教室的**クラサメ**对话，入手3个魔晶石及魔法**プロテス**。前往作战地点**イスカ**的方法有两种，第一种是直接从大地图上移动过去，不过距离较远，想节省时间的话用陆行鸟；第二种是去飞空艇发着所乘坐飞空艇前往**ミイコウ**镇，然后再从世界地图上移动过去。

途经的**ミイコウ**镇和**ギザイア**镇上都有分支和依赖。来到**ミイコウ**镇后在转角处与围成四方形的4名男性对话，出现选项后选择带有“青”“野性”“气轻”“やあ”字眼的选项，然后再次与他们对话，可以获得“**ユカの辉石**”。

来到**トゴレス**地方的**ギザイア**，与入口处的朱雀文官对话帮她送信，每与她对话一次就可以看到收信人的名称，选择相应的房门就行了。第10封信需要找右边尽头的男性NPC读出生僻的名字，全部送完后可以获得“**リルハの辉石**”。

イスカ地下水路

本作战里需要经过的区域较多，前期有少量分岔路要玩家去启动排水机关和设置魔晶石，中后期则是一本道。

我方初始在【九一区】，往前走来到【九二区】，在左边的尽头开启排水机关，等水消退后从一旁的楼梯前往【九三区】。区域中史莱姆敌人的物理防御较高，建议用魔法对付，从T字路口的右边来到【动力区（东）】。从楼梯上去后再从对面的楼梯下去可以捡到道具，回到楼梯上方设置第1个魔晶石，原路返回到之前的T字路口，这次从左边前进到【九四区】。区域中的进路被水覆盖，先进入左边的【九五区】。一直往前走到尽头开启排水机关，回过头来进入左边的通路来到【动力区（南）】设置第2个魔晶石。回到【九四区】从之前被水覆盖的通路来到【九六区】。接受特殊S.O.在限定时间里不要使用魔法即可，消灭眼前的敌人后从右边移动至【九七区】。全灭敌人后来到【动力区（北）】设置最后1个魔晶石。回到【九六区】根据小地图的黄色光标提示来到【一三九区】稍作回复。

前方的【一四二区】中出现手持盾牌的新敌人，魔法也无法对其正面造成伤害，建议玩家不要硬碰硬，在他攻击后露出破绽或者绕背后再进攻。另外画面中会出现要在25分钟内完成任务的提示，时间还算充裕，玩家可以全灭路上的敌人并回收道具。来到【一四三区】后先开启尽头旁的排水机关，排水需要一段时间，期间敌人会不断刷新，小心应战。等水消退后从右边的下水道口移动至【一四六区】，左边的【一四四】和【一四五】区和流程无关，只有一些无关紧要的道具。在【一四六区】依次消灭怪物和皇国军以解除阻挡去路的魔法障壁，小心在远处偷袭的火箭筒杂兵，在通往下一区域入口的对面地上有道具。从【一四七区】来到【一四八区】再顺着细长的道路来到【一四九区】，回复魔法阵的后方会出现敌兵和リ–ランド少尉，直接干掉少尉后前进。

从【一五一区】一本道来到【二十六区】，接受特殊S.O.后可无视敌兵，然后迅速移动到场景的右前方拾取道具完成S.O.，全灭敌兵后从右上方尽头前往【二十七区】将**メッケル**曹长干掉，建议先破坏掉在一旁干扰的飞行器。【二十八区】里的飞行油桶靠近玩家后会开始倒计时，片刻后自爆，赶在它爆炸前击落便无大碍。来到【出口】后锁定左侧的油桶攻击利用暴风消灭杂兵，然后再从右边的道路绕到上方将近身无能的**ヘルム–ト**伍长解决。

在【市街地】回复完毕后进入【皇国军司令部】开始BOSS战。在前往战区的路上接受S.O.，随后先无视地面的敌人，将所有高台上的皇国军消灭后完成S.O.，取得**フェニックスの羽**。BOSS **オディロン**少佐会在第一波杂兵全灭后出现，近战单位可以绕着它的后背打，而远程角色只要边打边回避就不会被直线飞行的导弹命中，注意不要过早回避，否则有可能被暴风所伤。作战结束后军神**ゴ–レム**解放。

魔导アーマ–破坏指令

虽然朱雀军成功夺回了**イスカ**，但白虎皇国却找到了玄武之国的水晶并将其力量据为己有，白虎军的战斗力因此得到了不小的提升，这对于朱雀和苍龙两国来说，无疑是一个噩耗。

回到**イスカ**可以接受依赖，尽头处出现的玄武士兵**アトラ**会向玩家索取露希的辉石，选择交给他后可以了解到详细的世界观，露希的辉石遍布在世界各地，总共有43个。站在入口右边的朱雀兵处可以用40个**マゼンタファントマ**和他交换道具。其他城镇的依赖请参照列表。选择性地完成依赖后在大地图按START键选择回到魔导院。

自由时间

自由时间为48小时，其中在魔法局和局员接的依赖务必完成，报酬为解放究极魔法朱雀。



分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在正面ゲ–ト和アサト对话	ハイポ–ション	2小时
在喷水广场和ナデシコ对话	エ–テル	2小时
在飞空艇发着所和キヨ对话	エリクサ–	2小时
在军令部第二作战课和クイ–ン对话	エクスポ–ション	2小时
在里庭和ナイン对话	メガポ–ション	2小时
在里庭的长凳上休息	フエニックスの羽	2小时，エ–ス限定
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	魔法エスナ、ファイアBOM、ブリザドRF、サンダ–BOM	每个选项需花费2小时
在魔法局和クオン对话	エ–テル	2小时，之前分支的延续
在武装第六研究所和シンク对话	エクスポ–ション	2小时
在リフレッシュル–ム和カルラ对话	エ–テルス–パ–	2小时，之前分支的延续
在リフレッシュル–ム和ジャック对话	メガポ–ション	2小时
在サロン和7组的莫古力对话	エ–テル	2小时
在テラス和エミナ对话	エ–テル	2小时
在テラス和レム或マキナ对话	ハイポ–ション	2小时，操纵角色为マキナ或レム时限定

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
正面ゲ–ト	兵站局局长	ラストエリクサ–×5	入手10个エリクサ–
クリスタリウム	9组候补生	バレットガ–ド改	前往イスカ地方的平原带回3名俘虏。要完成该任务必须单独击倒敌人队长，存活的杂兵才能成为俘虏
军司令部第二作战课	军令部长	–	击倒15个皇国军士兵
魔法局	魔法局局员	特殊装备“究极魔法 朱雀”解放	入手1个パ–プルファントマ
武装第六研究所	ギルド职员	ショックシ–ルド	入手5个薄い羽根
リフレッシュル–ム	エンラ	クリスタルのかけら	操纵レム将1个ポ–ション交给他
サロン	院生局局员	金の指轮	获得700 SPP
イスカ	アオバ	ガ–ドエンブレム	在イスカ地方击倒2个皇国军指挥官
キザイア	ネンジ	エクスポ–ション	击倒4个炎のボム

作战当日 推荐等级：LV22

进入 0 组教室与教官对话后，前往飞空艇发着所，利用飞空艇飞往**イスカ**，然后前往西边的**ロコル**。进入**ロコル**后，与里面的一个朱雀民对话，选择第一项，然后和所有的朱雀兵以及官员对话后，再次和该朱雀民对话，可以获得“**マオナの辉石**”。接着和皇国军装扮的**ナギ**对话并调查后方的魔导装甲，作战开始。

我方会以搭乘魔导装甲的状态出现在**アズ－ル**地方。在世界地图上按 L+ 下方向键会显示燃料和道具的所在地，由于时间比较充分，玩家可尝试回收全部道具。往北面过桥进入魔导ア－マ－工场触发剧情。

开发栋 资材集积所

接受特殊 S.O. 任务，内容是自身操作的角色在不被发现的前提下成功潜入，报酬：冷气魔法**ブリザド ROK** 解放。本区域中有两种搜索型机器人，油桶型机器人的周围有一块红色圆圈状的索敌范围，飞行的白色机器人会以正方形路线巡视中央区域。根据小地图的指示前进会发生爆炸剧情，该爆炸不会影响 S.O. 的完成，稍微往回移动一点从一旁的云梯下去。

地下水路

【地下水路 1 ～ 7】里的蝙蝠和史莱姆会无限刷新，利用它们来提升等级吃力不讨好，建议无视。此外睡眠中的**マルドゥ－ク**以我方目前的能力是无法击杀的，不想全灭就不要去招惹它。根据莫古力和地图的提示按照 1 → 3 → 6 → 5 的路线前往【第 16 管理室】调整队伍。



【研究栋】

前方是【部材仓库 1 ～ 3】和三所研究室，区域里的 S.O. 和之前的一样，不被搜索型的敌人发现就能完成。根据小地图的光标分别前往【センサ－研究室】、【装甲研究室】以及【バランサ－研究室】，进入任何一个研究室接下 S.O. 后，在研究员拉响警报前干掉全部人就能完成 S.O.，建议玩家迅速赶到警报器所在的地方，并守在那里等研究员自动送上门，如果被拉响警报的话会引来大批敌兵。全灭研究员后得到 ID 卡，用它操作电脑就能弱化 BOSS 的能力。三个研究室都去过后，回到【部材仓库 1】前往【外周】。回复过后来到【通路】，这里的 S.O. 目标是在 5 分钟内，当敌方队长**クレイマン**中尉出现即死圈时将其击倒，报酬是：**スパイクボウ**。

开发栋

来到【钢机运搬路 1】，击倒眼前的魔导装甲后，从反方向的小路移动到【第 61 工厂】。本区的 S.O. 要求玩家利用即死圈打倒突击兵，下一区域【第 68 工厂】的目的是打倒 7 名敌人，注意不要提前干掉**ヴエルナ－**伍长。接着进入【第 21 管理室】，因为在下一个场景里玩家操纵的角色必定会被白虎甲型露希杀死，所以最好在此处的整备点切换一下当前操控的角色。【钢机运搬路 2】的 S.O. 只需抽取任意种类的**ファントマ** 3 个就能完成。和白虎露希打过招呼后来到【第 71 工厂】，击倒 4 名突击兵完成 S.O.。【第 105 工厂】中打倒 3 台**マ－ディネ－ト**完成 S.O.。

建议在【警备用魔导ア－マ－格纳库】换上远程单位，然后打开前方的大门触发剧情。随后是连续战斗，敌兵会搭乘魔导装甲来进攻，近战成员可以在魔导装甲发动拳击后对崩坏点进行输出。摧毁第一台魔导装甲后，场景四周的上方会有敌兵陆续赶往魔导装甲，这时就要用远程单位来对无防备的敌兵一击必杀，不让任何敌兵乘上魔导装甲就能完成 S.O.。全灭敌人后**シャルロ**中佐会带着无限刷新的杂兵出现，无视其他杂兵围殴中佐吧，之后会有回复魔法阵和整备点。

进入【第 9 格纳库】开始 BOSS 战。如果之前完成了 3 个研究室里的操作，那么 BOSS 的体力上限会降低不少。务必接下 BOSS 战开始时的 S.O. 任务，在 5 分钟内击倒 BOSS 就能获得军神**ルビカンテ**的召唤权。当画面左上方出现莫古力的危险的提示后，玩家要赶在 BOSS 使出大范围的近身攻击前，逃到进入本区域时的小路尽头，由 AI 操控的两名队员几乎必死无疑，不想影响过关评价的话就不要再让其他同伴上场。BOSS 还会放出**ストライカ－**来轰炸我方，这时玩家要回到前方平台，利用即死圈引爆**ストライカ－**，将其反弹回去攻击 BOSS。循环几次以后 BOSS 会倒在平台上并持续产生崩坏点，此时是输出的最好时机，**セブン**用上方向 + △的密集攻击会让屏幕不断地闪烁。反复几次后就能打倒 BOSS。

剧情之后进入【动力室】，面对不可能打倒的白虎甲型露希**ニンブス**，回避他的攻击近 5 分钟后就能触发剧情，不过即使被全灭也能触发剧情。假如接下了 S.O. 任务，用操纵角色命中 BOSS 30 次可以得到报酬**ティスの祈り**，推荐用万能型的**エ－ス**来完成这个任务。

> 虽然成功破坏了魔导装甲，但在苍龙之国的调停下，皇国向朱雀军提出了停战协议，令人意外的是朱雀竟然接受了这一协议。0 组成员虽有不满，但在**カトル**准将以违反停战协定的威吓下，众人也只能无奈地放下武器。

CHAPTER 4

最后の女王、乌有に归す

最后的女王，化为乌有

> 苍龙的女王**アンドリア**来到了皇国首都作为停战的见证人。**マキナ**等人虽然有着种种不满，但与水晶的化身——苍龙心灵相通的女王告诉他们，水晶憧憬着均衡，不希望战争。在女王的一番话后，0 组的成员虽有疑虑但目前也只能休战。随后前来的**クラサメ**让大伙暂时放下军人的身分，在难得一来的皇都里四处游览一下。此时军令部的部长与**マキナ**进行了 1 对 1 的私下谈话，告诉了他关于他哥哥**イザナ**的死因，并将责任全推到了 0 组和**アレシア**的头上，**マキナ**在内心燃起了对 0 组的一丝恨意，在部长的花言巧语下，考虑到**レム**的个性以及身体状况，**マキナ**接下了监视 0 组的秘密任务。

帝都脱出作战

自由时间

自由时间为 12 小时。在**ホテル・アルマダ**的来宾室和周围的 0 组成员对话完成分支后，和门卫对话来到市街上。在**ホテル・アルマダ**前与莫古力对话可以使用魔导院的模拟战斗，也可以选择直接跳过自由时间，和一旁**アリア**触发的分支务必要看（笑），如果有**ガラスのペンダント**的话再和她对话一次取得**アリアのお守り**。来到尽头的 0714 地区会有剧情发生，回到 0711 地区时也有剧情发生。当自由时间结束后，回到**ホテル・アルマダ**前也有剧情发生。注意当自由时间结束后 0714 区的依赖人会消失，不过目前也无法完成这个依赖。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在来宾室和トレイ对话	エクスポ－ション	2小时
在来宾室和レム对话	エリクサ－	2小时
在来宾室和サイス对话	ハイポ－ション	2小时
在ホテル・アルマダ前和アリア对话	ハイポ－ション	2小时
在0709地区和ピエット对话	ハイポ－ション	2小时
在0709地区和皇国兵对话	エ－テル	2小时
在0709地区和另一个皇国兵对话	ハイポ－ション	2小时
在0711地区和ケイト对话	ハイポ－ション	2小时
在0711地区和ジャック对话	ハイポ－ション	2小时
在0711地区和皇国兵对话	ハイポ－ション	2小时
在0714地区和エイト对话	メガポ－ション	2小时
在0714地区和皇国兵对话	ハイポ－ション	2小时

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
0714地区	ユウヅキ	神龙宝珠	让一名角色的攻击力提升至最大



作战当日 推荐等级：LV23

与**ホテル・アルマダ**前的守卫对话，进入来宾室后发生剧情，任务开始。

【ロビ－】的 S.O. 是找到区域内的两本“宿泊者名簿”，道具所在的柜台非常明显且两个道具相邻摆放，全灭敌人后于前方的【エントランス】回复体力。从右边的门出去后来到【ホテル・アルマダ前】，优先解决掉上方和远处的火箭筒兵，S.O. 出来后可以稍迟一点再接，在 2 分钟内干掉**エバンス**伍长取得体力增强装置。

【0709 地区】，做 S.O. 任务抽取 3 个**ファントマ**时注意不要先杀掉队长，否则无法完成。【0711 地区】中，注意先打倒**デイビス**少尉的话就无法完成 S.O.，接受任务后多利用 MP 消费 0 的状态来对付中型舰载艇。【0714 地区】的 S.O. 为命中 4 次魔导装甲的崩坏点，建议用发生快的招式，狙击魔导装甲发射导



弹前的抬手动作。干掉**フロスト**大尉后进入地下，在【0720 地区】回复。

在【0722 地区】击倒**ド－ソン**大尉后来到下一区域触发剧情。经过分析后，众人得出了“**クラサメ**教官和**カリヤ**院长目前还没有危险，苍龙国的女王确实已经被暗杀，而 0 组成员可能成为了朱雀国的弃子，并被公认为暗杀女王的犯人”。

【0723 地区】的 S.O. 是回收在 3 条路上各有 1 个的“皇国军人手帐”，建议玩家将敌人杀得差不多了再接受任务，对付**ランドルフ**少佐时利用地形或崩坏圈都能轻松将其击倒。【0724 地区】会出现番外者**アッカド**，现在跟他交战的话无异于螳臂挡车，S.O. 任务只要在接受后呆上 1 分钟就能完成。之后番外者**アッカド**会从后方慢慢移动追击玩家，不过只要动作迅速就不用担心受其影响。

【0725 地区】尽快将**レイモンド**准尉击倒。刚进入【0726 地区】后不要急着消灭眼前惟一的一个皇国军，等接受 S.O. 后再用即死圈干掉他完成任务。到了【0727 地区】尽头调查装置发现缺少钥匙，此时**ノ－マン**大尉会出现并逃跑。回到【0726 地区】干掉**マッキ－ン**中尉，这里的 S.O. 较多，分别是：干掉**マッキ－ン**中尉、用魔法命中番外者**アッカド**数次、命中出现崩坏圈的番外者数次以及目前难以完成的击倒番外者，前面几个 S.O. 可利用附加的无敌状态来达成。之后跟着逃兵来到【0728 地区】，击倒**ノ－マン**大尉得到解除キ－，S.O. 是回收 3 个“帝都军用列车运行图”，回到【0727 地区】后直接前往【0729 地区】。

回复过后进入【0730 地区】，这里要求玩家在 3 分钟内击倒**ニ－ル**中尉，并移动到场景里靠近中央处的列车顶。中尉在底层的右边尽头，而通往列车顶的路则在左边尽头，S.O. 的内容是在 2 分钟内收集 3 个“第九一输送师团编成表”，时间看似吃紧，其实该道具有 4 个，玩家只要在敌兵初始出现的集装箱附近入手第 1 个，然后在通往终点路上的集装箱处顺路入手其余 2 个即可。

到了列车上后有回复魔法阵和整备点，建议在这里换上远程单位以对付下一区域里的敌兵。进入战区全灭敌人后放下架桥来到另一架列车上，接下来再次出现一批敌人，必须全灭后才能离开列车，其中飞行魔导装甲在列车开始冒烟后几乎无法用近身攻击命中，交给魔法和远程单位吧。

在【停车所】稍作整顿后进入【3348 地区】，直接击倒**アラン**少尉就能从投降的敌兵处获得钥匙打开车门。而【3349 地区】干掉**ハリ－**大尉就能直接获得钥匙。【3350 地区】会遇到巨大的魔导装甲**ヴァジュラ**，小心它的跳跃攻击，也不要呆在它的正面。稍微打一会儿后它就会爬上大楼发射导弹，玩家这时要躲在通路尽头的车辆后面，引诱它的导弹击破车辆，然后再从右侧小门进入【A13 ビル】地区，S.O. 任务是 1 分钟无伤，只要回到一开始的转角处就能轻松达成。

在【エントランス】里一开始不能前往下一个地区，必须等**ヴァジュラ**发射一轮导弹，建议玩家目测导弹的大致落点后往反方向移动然后一直回避。片刻后进入【1F】调整一下队伍，前往【2F】。**スノ－ジャイアント**会在小路的尽头出现，S.O. 的目的是成功狙击它的崩坏点两次。当玩家靠近它时，它会先进行数次拍手攻击，接着会大挥一拳并摔倒，摔倒的瞬间就会出现崩坏点，需要算一下提前量。击倒它后，先从小路左侧中间的门来到【地下】回收道具“钢机生产线图表”。随后进入【地下仓库】，这里的 S.O. 任务是击倒两头**スノ－ジャイアント**，建议将其中一头打到快空血后再接受任务。战斗结束后拾取“钢机生产线图表”×2，然后回到【2F】，进入【物资搬入路】。

【物资搬入路】的 S.O. 任务是回收地面的 2 个“购入物资の传票”，第 1 个就在第一波怪物出来的区域，第 2 个则在全灭敌人前，尽头能量障壁旁边的箱子里。进入【エレベ－タホ－ル】后会与**ベヒ－モス**战斗，因为场地狭小所以比较棘手。这里的 S.O. 任务有两个，第一个是击中两次崩坏点，完成后出现的第二个是击倒**ベヒ－モス**。当它使出跳跃攻击后、冲撞前瞬间、两次掌击、回转攻击、甩尾攻击后都会出现崩坏点，注意算提前量。击倒它后，敌兵**ピエット**会以愤怒状态进入战区，他的攻击力极高，移动起来也非常迅速，让其他队员缠着他然后操纵远程单位偷袭是比较安全的打法。

结束战斗后来到【屋上】，请玩家换上远程单位备战，首选**トレイ**。移动到【外阶段】先接下抽取 3 个**ファントマ**的 S.O.，下楼梯干掉两个敌兵，然后将操控角色换成远程单位，慢慢往前移动到可以锁定远处大楼里敌人的位置，完成 S.O. 后再前进。冲得太快会将**ヴァジュラ**引出来，如此一来就较难在限定时间内击杀大楼里的杂兵抽取**ファントマ**了。**ヴァジュラ**出现后利用右侧的箱子作为掩体，打掉它一些体力后它会爬到远处大楼的上方放导弹，想完成第二个 S.O. 将它击退的话就用老方法躲在一旁的箱子后断断续续地输出，**トレイ**的蓄力攻击有不错的效果。不想做 S.O. 的玩家也可以直接下楼梯干掉杂兵进入下一区域。

在【3352 地区】的尽头有回复魔法阵，因此和敌人队长**ト－ヴェイ**少佐战斗时可多用雷魔法。第一个 S.O. 任务的内容是打破场景内的炸弹来给敌人造成伤害，全灭敌兵取得钥匙后再接下第二个 S.O. 任务，开启区域内两辆车的尾箱就能在里面找到“皇国步兵操典”。【3360 地区】是整备区域，依旧让远程单位出场，之后进入【3361 地区】就是对**ヴァジュラ**的 BOSS 战。

BOSS 一开始会使用导弹乱射和突进，其中突进的威力较大，要避免站在它的正面。当它发射导弹时，在它的身后是死角，可以安全输出，此外拉开距离也能轻松回避导弹。当它使用跳跃攻击、突进开始的瞬间或爬上墙壁充电时，就会出现一次崩坏点（墙壁上只能用远程攻击输出）。命中一次崩坏点后 BOSS 会出现硬直，此时可连续打出数次崩坏点。充电之后在它发射导弹的同时还会发射电磁地带，不过距离不远，用远程成员的玩家基本可以无视，近战则需绕背。注意在回避 BOSS 的全身带电追尾冲撞时不要过早的翻滚。中期会出现 S.O. 要求玩家摧毁它的尾部导弹，BOSS 一次会发射两枚导弹，错过第一次机会的话，需要等上较长的一段时间后，BOSS 才会第二次发射尾部导弹。作战结束后入手魔法**サンダ－ROK**。



旧ロリカ同盟领 废屋

从恶梦中醒来的**マキナ**在其他成员那里得知了事情的经过。0 组被苍龙国的**ホシヒメ**追上后，在**デュ－ス**的努力下总算取得了和**ホシヒメ**谈话的机会。但目前众人仍处在皇国的领土内，而且依旧无法与朱雀取得联系。在各种恶劣情况的影响下，**マキナ**终于按捺不住向 0 组发泄了自己的怒火，期间更差点对**クイ－ン**动起了手，好在**レム**及时劝阻才避免了争端的进一步升级，而极度不满的**マキナ**以散心为由暂时离队。

自由时间

自由行动时间为 8 小时，不要和莫古力对话前往世界地图浪费掉宝贵的 6 小时，将全部时间用在分支上吧。自由时间结束后进入剧情。之后的小屋整备点右边有“**アンシャンの辉石**”，草丛中有“**ギザ－ルの野菜**”。接下来前往世界地图东北方向的**ユンハラ**地方，注意在**ユンハラ**地方行走会受到伤害。与飞空艇接触，进入第五章。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在旧ロリカ同盟领废屋分别和シンク、ケイト、デュ－ス、クイ－ン对话	エ－テルタ－ボ、メガポ－ション、ハイポ－ション、ハイポ－ション	各需要2小时





CHAPTER 5

第一次ジュデッカ会战

第一次ジュデッカ会战

以苍龙王为首的**コンコルディア**临时政府一口咬定女王是被 0 组所暗杀的，并与**ミリテス**皇国结成了联盟。皇国以保护的名义将苍龙的水晶也纳入手中。现在两国联盟正要对朱雀领**ルブルム**发起进攻。在朱雀乙型露希**セツナ**的支持下，八席议会最终通过了使用禁断的“秘匿大军神”的决议。回到魔导院的 0 组即将投入到下一次作战中，而**マキナ**此时却不知所踪。

エイボン夺回作战

自由时间

有 60 个小时的自由时间给玩家支配。先去军令部第二作战课触发一下剧情，然后再完成分支和依赖。



分支事件

分支内容	报酬	耗时&备注
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	经验值、全魔力+1、最大HP+50、最大MP+10	每个选项需花费2小时
在里庭和シンク对话	メガポ−ション	2小时
在军令部第二作战课和院生局局长对话	エリクサ−	2小时，マキナ限定
在リフレッシュル−ム和12组的莫古力对话	ハイポ−ション	2小时
在リフレッシュル−ム和カルラ对话	ハイポ−ション	2小时，之前分支的延续
在リフレッシュル−ム和エンラ对话	エ−テル	2小时
在サロン和デュ−ス对话	メガポ−ション	2小时
在クリスタリウム和クオン对话	エ−テル	2小时，之前分支的延续
在テラス和从卒对话	メガポ−ション、追加映像	2小时，剩余时间3日以内
在テラス和エミナ对话	ハイポ−ション	2小时，自由时间剩下2小时触发
在飞空艇发着所和リイド对话	エ−テル	2小时
在飞空艇发着所和リョウ对话	エリクサ−	2小时

依赖

场所	人物	报酬	依赖内容&备注
军令部第二作战课	朱雀将校	エクスポ−ション×5	打倒ユハンラ地方的6个ボム
魔法局	アリシア	ジュエルリング×12	用冷气魔法“ブリザドBOM”击倒30个敌人
魔法局	魔法局局员	クリスタルのかけら	入手7个シアンファントマ
武装第六研究所	ギルド职员	天雷の腕轮	入手7个炎のかけら
サロン	院生局局员	エリクサ−	获得2000 SPP
クリスタリウム	ナギ	バレットシ−ルド	入手サボテンダ−の花。“サボテンダ−”（仙人掌怪）有时会出现在陆行鸟牧场，当它离去时会落下サボテンダ−の花
喷水广场	エンラ	メガポ−ション	レム专门任务。在演习“候补生を援护せよ”中让レム获得最好的成绩
正面ゲ−ト	兵站局局员	ミスリスの小手	入手1个フェニックスの尾
ロコル	ナナ	MP成长剂	在イスカ地方的平原打倒6只イビルアイ
マクタイ	アマネ	シルバ−ブレス	在コルシの洞穴里击倒3只レッサ−クア−ル

作战当日 推荐等级：LV23

进入 0 组教室与**クラサメ**对话后，前往正面ゲ−ト进入世界地图，根据地图光标指示从东南方向过桥，进入**エイボン**地方后作战正式开始。

本次任务建议选择远程单位（首选**トレイ**）或是擅长雷魔法（首选**レム**）的角色。胜利条件是压制**エイボン**，失败条件为朱雀军本阵被压制。首先按照顺序压制敌人的第一和第二阵地，注意攻击敌人的时候一定要从背后攻击。压制第二阵地后要立刻赶回朱雀军本阵，敌军会向本阵发起攻击，玩家要坚守 1 分 30 秒，完成后出现我方增援并获得本阵的指挥权。之后让本阵的雷部队向第三阵地进攻，来克制敌人的魔导装甲部队，玩家自己前去**ドグア**方向。靠近**ドグア**时敌军会出现飞行魔导装甲攻击第二阵地，追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会转而攻击第一阵地，再次追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会转而攻击本阵，最后一次追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会撤退，同时玩家获得第一、第二阵地的指挥权。现在指挥本阵和第一阵地的炎部队攻击第三阵地，成功压制后再指挥本阵和第一、第二阵地的炎部队攻击**ドグア**，玩家自身也随后突入**ドグア**。

在**ドグア**の町中，先直奔中央广场，在 3 分钟内击倒**フェイス**大佐的飞行魔导装甲。它在飞行中会有崩坏点出现，命中后就会坠落，此时用雷魔法攻击能对其造成巨大的伤害。击退飞行魔导装甲后会出现紧急任务，在开始地点旁边的【**里通り**】区域会出现**アルニム**中佐，他会一直处于愤怒状态，谨慎应战。将其击倒就能获得**ドグア**的指挥权。

接下来派遣**ドグア**和第二阵地的炎部队前往**エイボン**，第一阵地和本阵的炎部队经由第四、五阵地前往**エイボン**，而玩家本身也朝第四阵地出发。顺路压制第四、第五阵地后，靠近**エイボン**，飞行魔导装甲会再次出现，对其造成一定伤害后它会退回**エイボン**城镇中。等待能量障壁解除后就可以突入**エイボン**了。进入**エイボン**后先打倒飞行魔导装甲然后一直前进，到最深处击倒**バルクレイ**中佐。作战结束后魔法“**ブリザド SHG**”解放。



ジュデッカ会战

自由时间

作战结束后前往**ドグア**可以接到打倒苍龙兵的依赖，不过以目前的能力还难以完成，二周目预定。与石碑附近坐着画画的朱雀民对话，回答“六角形だよ”“10m ぐらい？”“灰色の石だよ！”就能获得“**カンナの辉石**”。从世界地图回到魔导院触发剧情，自由行动时间为 60 小时。**マキナ**行踪不明。

分支事件

分支内容	报酬	耗时&备注
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	魔法“ファイアBOM”解放、冷气魔力+1、雷魔力+1、防御魔力+2	每个选项需花费2小时
前往墓地触发剧情	フェニックスの羽	2小时
在军令部第二作战课和2组的莫古力对话	ハイポ−ション	2小时
在クリスタリウム和ヒイラギ对话	エ−テル	2小时
在リフレッシュル−ム和从卒对话	エクスポ−ション	2小时
在サロン和カルラ对话	“借”给她10000ギル	2小时
在喷水广场和朱雀兵对话	エ−テル	2小时
在喷水广场和ヤノ对话	ハイポ−ション	2小时
在飞空艇发着所和从卒对话	メガポ−ション、追加映像	2小时
在飞空艇发着所和ムツキ对话	ハイポ−ション	2小时
在正面ゲ−ト和セツナ对话	エクスポ−ション	2小时
在テラス和クラサメ对话	エクスポ−ション	2小时，剩余时间2日12小时以内

依赖

场所	人物	报酬	依赖内容&备注
トグア	イッセイ	エクスポ−ション×5	击倒苍龙兵。地点在インスマ海岸，推荐等级LV51
军令部第二作战课	朱雀军将校	エリクサ−×10	在エイボン地方击倒2只ストライカ−
クリスタリウム	9组候补生	エ−テル	带回メロエ地方森林的3名俘虏。必须接受实战演习“候补生を援护せよ”
魔法局	魔法局局员	クリスタルのかけら	入手10个セピアファントマ
武装第六研究所	武装研究ギルド长	ゴ−ルドバングル	入手2个魔兽の肉。地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级LV55
サロン	院生局局员	エクスポ−ション	获得2000 SPP
喷水广场	トキト	メガポ−ション	入手ダイヤの原石。地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级LV55
正面ゲ−ト	兵站局局员	プラチナの小手	入手3个メガポ−ション
テラス	クラサメ	エリクサ−	让其他玩家乱入5次、剩余时间1日12小时以内

作战当日 推荐等级：LV29

前往飞空艇发着所与中央的朱雀武官对话，首先选出参加“**ビッグブリッジ突入作战**”（推荐等级 LV32）的 3 名成员，他们将不会参加接下来的“**ジュデッカ会战**”。当完成任务后，会再选出 5 人去增援“**ビッグブリッジ突入作战**”，因此前 3 名角色没有必要选择主力。“**ジュデッカ会战**”作战中，飞龙系敌人比较多，尽可能让远程单位上场。

首先在【**アキシモ甲板**】上使用右边的速射炮射击从远处天空中陆续出现的飞龙**ヨクリュウ**，在限定时间内射下 15 只飞龙可以完成一个 S.O.。然后在甲板上与飞龙战斗，成功命中即死圈完成 S.O.。随后再次使用速射炮射击 20 只飞龙完成 S.O.。剧



情后要使用速射炮射击五星龙，S.O. 的目的是不受伤，用速射炮射击时看见它放出炎弹或雷弹就离开速射炮专心回避。造成一定伤害后触发剧情，之后来到【不时着地点】，从一旁倒地的人身上搜出道具，通路尽头也有铁丹可捡。

【冰の道 1 ～ 3】都是直线前进，优先消灭怪兽，它们的威胁比苍龙兵大。ショウキ的即死圈在它挥掌攻击后出现、苍龙兵的在跳跃攻击前后时间，还有就是近身突刺后。在【冰の道 4】会遇到等级为 LV34 的ミカヅチ，不想完成 S.O. 的我那家可以直接无视逃掉。来到【朱雀军 临时司令部】击倒一头ギンガ，之后有道具回收，继续前进还有整备点和回复魔法阵。

接下来到了【ユウグモへの道】，依次解决ショウキ、リュウセイ后来到【大冰原】，与怪物レギザン战斗。它的侧面也有攻击判定，最好绕到背面或在远处击杀，等它甩尾之后打崩坏点。接受回收残骸的 S.O. 任务后会有 15 秒的无敌时间，玩家可以好好利用这段时间来对レギザン进行输出。

之后进入【ユウグモ 坠落现场】调整队伍，回收道具。进入【ユウグモ 舰内】后在 1 分钟内消灭敌人回收ノ－ウィングタグ就能完成 S.O. 任务。接着进入【朱雀军 防卫据点】，我方要分别前往【中央】、【东】、【南】、【西】四处，在ヒリュウ的口下救助危在旦夕的候补生们。对ヒリュウ头上的サンザシ造成一定伤害后飞龙就会飞向其他区域，接着要在 1 分钟内全灭敌人赶往下一个区域。从存活的候补生处可以得到道具。

救助完 4 个区域的候补生后回到【大冰原】与刚才飞来飞去的ヒリュウ战斗。S.O. 任务是不杀死ヒリュウ只杀坐在它上面的サンザシ，完成后能得到“死神の大镰”。战斗时不要站在飞龙的正前方，以防它的俯冲和吐息，吐息带有一定的追踪性能，要连续回避。当它进行俯冲时会出现崩坏点，命中崩坏点等它落下来以后就将锁定的目标切换为サンザシ，重复几次即可。

在【青龙飞空艇接岸地点】稍作调整，触发剧情后落入【第一层】。新怪物青龙人对远程攻击的回避能力极高，躲过エ－ス密集的扑克牌攻击是常有的事，因此用近战来对付它们的效率比较高，不过要小心被它们近身的啃食扑到。不小心被打倒在地后一定要立即起身，否则青龙人会发动即死攻击。【第一层】在道路右侧地上回收“龙の骨”可以完成 S.O. 任务；【第二层】回收地上的“苍龙风の兜”可以完成 S.O. 任务。【第三层】同样在岔路上回收“苍龙风の铠”。在【最深部】全灭区域里的敌人，然后来到【朱雀军 临时司令部】就会触发ホシヒメ化身为神龙参战的剧情。

往前走会遭到本章的最终 BOSS シンリュウ・ホシヒメ的攻击，无视它并跟着ナギ前进，入口附近有道具。【崩れる云】的 S.O 任务是 1 分钟内不要击倒敌人，接受任务后找个角落休息一会吧，报酬是解放冷气魔法“ブリザド MIS2”。来到【脱出艇停泊所】，先要击倒 3 头ヨクリュウ，后方的区域中会出现大量的青龙人。S.O. 任务要求击倒 5 个青龙人，报酬是“真・魔装铳”，务必入手。全灭敌人后会出现整备点和回复魔法阵，调整过后就要在【暗黑の冰原】面对 BOSS。

LV50 的シンリュウ・ホシヒメ会在天上吐出炎弹和雷弹，只要被命中就是即死，回避几次之后当神龙靠近地面压杀时会出现崩坏点，命中后继续输出一阵子。重复多次后就能击倒它，不过以一周目的等级几乎是不可能完成的任务，因此战斗开始后直接等着被 BOSS 全灭触发自动召唤的剧情吧。操纵军神バハム－ト时先用○键的蓄力攻击磨血，当 BOSS 的体力被扣光后，用△键攻击崩坏点，成功后会把 BOSS 放倒在地上，接着按○键蓄力至最大，等招式名字变为テラフレア时发动就能结束战斗。如果有实力击倒 BOSS，记得在快要干掉它前接受第二个 S.O. 任务。





CHAPTER 6

死の大地、カリヤの决断

死之大地，カリヤ的决断

在候补生们的努力下，朱雀军逐渐在与コンコルディア王国的战斗中取得优势。尽管如此，另一边的朱雀军在和ミリテス皇国的战斗中，由于兵力上的严重失衡，朱雀军节节败退。令人惊讶的是白虎阵营中出现了一名有着熟悉声线的新露希……

ビッグブリッジ突入作战

作战当日 推荐等级：LV32

本章只有一场战役，由于是上一场的连战，因此没有自由时间，也没有分支和依赖。一开始操纵之前选出的 3 名成员出现在朱雀军的据点。与莫古力对话可以进行模拟战训练。周围有道具和武器商店。整顿过后和クラサメ对话后开始作战，此时可以选择在上一章出击的 10 名成员里的其中 5 名作为替补，远程单位在本作战中依旧吃香。

【朱雀军最终防卫线】的 S.O. 的目标是不被远处袭来的炮击打到，接受后不用等时间结束，直接前往下一区域也算完成任务。在【第二防卫ライン】要打倒由ボルゲ－ゼ大尉驾驶的飞行魔导装甲，它的俯冲攻击在出招前会有一个明显的预备动作，躲



开后迅速朝崩坏圈进攻，其余攻击的威胁不大。【第一防卫ライン】要摧毁 7 台魔导装甲コロッサス，1 分 30 秒后可以使用バハム－ト的支援攻击，使用方法是在安全地带按○键蓄力，配合方向键改变攻击的落点，完毕后松键。S.O. 任务是全员不死，完成后解放炎属性魔法“ファイア MIS2”。【国境平原】有回复魔法阵和整备点。

【朱雀军 阵地迹】要击倒ナルセス少佐，S.O. 任务是利用即死圈干掉 4 个皇国军。接着进入【ビッグブリッジ东岸】，途中躲在围栏后的魔导装甲在攻击前会有很长的崩坏圈时间，将杂兵和它解决后再往前移动。在后方区域全灭敌人，两台魔导装甲登场，优先击破クロディウス中佐，然后从投降的敌人身上获得钥匙，打开仓库回收道具。在【ビッグブリッジ】可以利用升起的地面作为掩体，先用远程攻击解决掉高台上的火箭兵。最后クリュ－ゲル大尉会带着两台魔导装甲出现，建议以锁定队长然后绕圈移动的方式，一边躲避魔导装甲的导弹一边进攻，区域里的回复魔法阵不用白不用。

战斗完毕后会出现回复魔法阵和整备点，稍微前进就会触发剧情，之后要选出一名角色回到【东岸】对付敌人的追兵。角色方面建议从トレイ、ケ





イト、キング里选择，因为必须一个人面对数波敌人，此时可以将乱入选项设置为接受魔导院的支援。敌人的配置为数台魔导装甲、皇国军、犬型敌人，最后会出现飞行魔导装甲。周围设有 3 个回复魔法阵，切记不要贪攻恋战，及时回复。

剩余的 7 名成员会前往【西岸】，打倒驻守在这里的巨大魔导装甲。无视会无限刷新的杂兵，エルンスト少佐的导弹乱射可以利用掩体躲过，然后再狙击崩坏点，S.O. 任务在差不多干掉它时再接。战斗结束后出现整备点和魔法阵，皇国的特殊装置被破坏，离队的一名成员也与同伴会合。

接下来来到【皇国军 要塞地带 1 ~ 2】，全灭敌人后进入【第六八〇航空基地 1】。消灭 4 台飞行魔导装甲ヘルダイバ－就能结束战斗，而皇国军则会无限出现，继续无视他们的存在。飞行魔导装甲在机枪扫射后会出现崩坏点，不过有可能被机枪扫到而错过崩坏点，玩家可尝试远程攻击→被机枪扫中→锁定敌人出现崩坏点的方法来对付它。坚持一分半钟后能再次使用バハム－ト的支援攻击，S.O. 任务就是用支援攻击打倒一台魔导装甲。远程角色可以一直在初始的高台作战，建筑物能够有效地阻挡敌人的炮火，惟一需要注意的是后期会有敌人从身后出现。【航空基地 2】是死路，也没有稀罕的道具，可以忽略不去。

在【野战重炮阵地】里回复一下，进入【炮兵队机关区】要打倒 4 台大型魔导装甲，S.O. 任务等差不多干掉一台装甲时再接。随后エヴォッス大佐从左边出现，先干掉碍事的强化兵。回避掉大佐的子弹后会出现崩坏点，注意当他进入愤怒状态时子弹数会从平时的 1 ~ 2 发增加到 6 ~ 7 发。将他打倒后作战开始出现 7 分 30 秒的倒计时，时间非常充裕，玩家不用着急。

接着根据地图光标的提示从【野战重炮阵地】移动到【航空基地 1】的入口处拾取地上的カ－ドキ－。然后在【航空基地 1】的铁塔下和通往【要塞地带 2】的入口处各能捡到 1 个カ－ドキ－。接下【要塞地带 2】的 S.O. 任务，回收カ－ドキ－，在仓库使用カ－ドキ－能获得回复道具。在【要塞地带 1】同样先接下 S.O. 任务，从倒下的士兵处就能入手完成任务的道具。地上能捡到カ－ドキ－，在仓库使用カ－ドキ－同样能获得回复道具。在上述的几个区域移动时，敌兵都可以完全无视。

来到【ビッグブリッジ 西岸】后有回复魔法阵和整备点，倒计时也会停止。进入【ビッグブリッジ】开始 BOSS 战，对手是陷入混乱状态的玄武露希——ギルガメッシュ。我方通常情况下完全无法对其造成伤害，必须命中他攻击前后的崩坏点才能让他暂时跪下，紧接着可以对他连续输出，每一击都算命中崩坏点。推荐用ケイト或キング上场，他们能一直保持在 BOSS 的攻击范围外进攻，BOSS 跪下时也能用密度极高的通常攻击进行输出。附带一提，本战就算全灭也会触发剧情。作战结束后取得军神オ－ディン的召唤权。

以无数的朱雀候补生以及クラサメ教官的生命作为交换，朱雀国里惟一的召唤士——露希セツナ成功召唤出了秘匿大军神アレキサンダ－，其圣光攻击让皇国军在顷刻间溃不成军，カトル准将在神秘露希的保护下才幸免于难。皇国军的残党不得不退回国境线，而苍龙的部队也一并撤退。会战以朱雀军的胜利而告终，升华成水晶的セツナ在清脆的破裂声中结束了长达数百年以上的露希生涯。

0 组成员平安回到了魔导院，但在水晶的影响下，他们已经无法回想起那位曾经担当过 0 组教官一职的“冰剑死神”了。

CHAPTER 7

クリスタルの兴亡～终わりなき战い

水晶的宿命～永无止境的争斗



秘匿大军神亚历山大不仅大败了敌军，还对白虎和苍龙两国的士兵们造成了难以磨灭的心理创伤。以此为契机，原本处于绝对劣势的朱雀军终于看到了胜利的曙光，而八席议会适时下达了攻占两国首都的指令。

王国最後の日

自由时间

自由行动时间为 96 小时，本段时间里可以去カヅサの研究室和カヅサ对话触发特殊事件，之后再去军令部第二作战课和ナギ对话入手“目玉の标本”。另外在之前章节中解放的城镇和周边地区，如イスカ、セトメ等有不少入手辉石的事件，不急着通关的玩家可以逐一入手。



分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在0组教室和レム对话	フェニックスの羽	2小时
在里庭和マキナ对话	メガポ－ション	2小时
前往墓地触发事件	フェニックスの羽	2小时
在アルトクリスタリウム和クイ－ン对话	メガポ－ション	2小时
在军令部第二作战课和シジマ对话	エリクサ－	2小时
在クリスタリウム和9组的莫古力对话	エクスポ－ション	2小时
在サロン和カルラ对话	“借”给她100000ギル	2小时
在テラス和トキト对话	エクスポ－ション	2小时
在正面ゲ－ト和ヤマト对话	エリクサ－	2小时
在飞空艇发着所和イズモ对话	エリクサ－	2小时

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
0组教室	トンベリ	フェニックスの羽	让其他玩家乱入7次
军令部第二作战课	朱雀将校	ラストエリクサ－×3	击倒10个アンクヘッグ，地点在旧ロリカ地域
魔法局	クオン	朱雀军帽	入手ジュエルリング，之前分支的延续
魔法局	魔法局局员	魔法“サンダ－MIS”解放	入手15个モ－ブファントマ
武装第六研究所	ギルド职员	ダイヤの小手	入手10个亀の甲罗，地点在インスマ海岸，推荐等级LV51
武装第六研究所	リイド	–	入手“玄武兵の手记”，地点在アルテマ弹弹投下地，推荐等级LV72
武装第六研究所	ムツキ	–	入手1个ダ－クマタ－，该道具在ロ－シャナ州出现的モルボル掉落，必须接受实战演习“ロ－シャナ撤退战”，推荐等级LV50
サロン	院生局局长	–	获得3000 SPP
正面ゲ－ト	兵站局局员	エクスポ－ション×10	入手3个メガ万能药
シゲト	メロエ	炎魔王の王道	击倒1头ベヒ－モス，地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级LV55
ロ－シャナ	スバル	金のアンクレット	击倒15只マンドラゴラ，地点在ロ－シャナ州
ラ－マ	ユキサト	クリスタルのかけら	击倒2只マルドゥ－ク，地点在ロ－シャナ州
アズ－ル	オキタ	ゴ－ルドバングル	击倒8个フロ－トアイ，地点在アズ－ル地区

作战当日 推荐等级：LV34

前往 0 组教室和莫古力对话，然后从正门进入世界地图（目前飞空艇还没有开放相关的飞行路线），根据地图上的指示以**エイボン**地方→**ロ－シャナ**州→**ライロ－キ**州的路线前进，路途遥远，不想遇敌的话就用陆行鸟吧。途中顺便到**ロ－シャナ**州的**ロ－シャナ**里购买高级武器和装饰品。进入**ライロ－キ**州后作战就会开始。强烈建议让**トレイ**或魔法输出能力优秀的角色上场。



首先向第二阵地进攻，途中会有飞龙**ダイクウリュウ**来攻击，一段时间后它就会飞走，它的火球攻击可以回避。压制第二阵地后，开始攻打**シャカラ**，等能量障壁被击破后突入。进入城镇后立刻会发生战斗，敌人是**オオヅノカブト**和**アカショウキ**，它们的攻击方式相信玩家都已经耳熟能详了。击倒它们后会出现苍龙兵**トノギリ**，普通攻击难以对他造成伤害，战斗中他还会召唤杂兵，不想让战斗拖得太久的话可以用**ジャック**的“见切”技能来对付他。击败他后从他的身上抽取**エンパクファントマ**，随后取得**シャカラ**的指挥权。

剧情之后，让**シャカラ**的冷气部队攻打第三阵地。此时飞龙**ダイクウリュウ**会在第三阵地附近攻击我方军势，玩家应上前吸引它的火力。另外第二阵地会遭到攻击，我方可以先攻陷了第三阵地后再回去支援。接着让所有兵力集中攻击第四阵地，飞龙**ダイクウリュウ**会出现在第四阵地上空，玩家再次上前和它周旋，等到第四阵地也被攻陷后，就向**ライロ－キ**发起总攻，随后突入。

干掉入口附近的杂兵后进入【**中央通り**】，将**テツワン**放倒之后前往【**中央广场**】与怪物**バクライリュウ**开战。通常时它会召唤冷气、落雷以及火球来攻击，被命中的话会进入异常状态。它的崩坏点较难把握，只有在物理攻击前的瞬间，也就是抬起前脚的时候才会出现，玩家可以充分利用地形来击杀它。击败**バクライリュウ**后还会有多只飞龙**ヨクリュウ**出现。全灭它们触发剧情，然后直接出现在【**王都マハマユリ**】，守在路上的飞龙可以放置不管，一直冲到通路的尽头就能完成任务。

帝都攻略作战

自由时间

自由行动时间为 72 小时。接下来只有一场 BOSS 战，玩家可以准备些回复道具以备不时之需。



分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在廊下和**クオン**对话	ラストエリクサ－	2小时，之前分支的延续
在**サロン**和**セブン**对话	エクスポ－ション	2小时
在**リフレッシュル－ム**和**カルラ**对话	还给玩家部分ギル	2小时
在0组教室和莫古力对话选择4个不同的选项	防御魔力+2、炎魔力+1、冷气魔力+1、雷魔力+2	每个选项需花费2小时
在0组教室和**トンベリ**对话	エ－テル	2小时
在0组教室和**デュ－ス**对话	エクスポ－ション	2小时
在0组教室和**レム**对话	フェニックスの羽	2小时
在里庭和**エ－ス**对话	メガポ－ション	2小时
前往墓地触发事件	ラストエリクサ－	2小时
在武装第六研究所和11组的莫古力对话	メガエ－テル	2小时
在飞空艇发着所和**ヒルハタ**对话	メガエ－テル	2小时

依赖			
场所	人物	报酬	依赖内容&备注
武装第六研究所	武装研究ギルド长	–	入手1个**ダ－クソウル**，地点在**アギトの塔**，推荐等级超过LV99
魔法局	魔法局局员	クリスタルのかけら	入手1个**ハクジファントマ**
クリスタリウム	学术局局长	–	获得鸥历以前的情报
军令部第二作战课	军令部长	–	击倒6只**サンドウォ－ム**，地点在**ベリト砂漠**，推荐等级LV52
军令部第二作战课	カリヤ	–	将SP等级提高到**コマンダ－**以上
正面ゲ－ト	兵站局局员	揺るぎなき指輪	入手5个**ラストエリクサ－**
シャカラ	アメツチ	烈火の腕轮	击倒10个**ボム**，地点在**ライロ－キ**州
ライロ－キ	アカリ	ミスリルの小手	击倒10只**フレイムプリン**，地点在**ライロ－キ**州
セトメ	ヤツデ	ショックキラ－	击倒20名皇国军

作战当日 推荐等级：LV36

到了作战当日后，前往军令部与军令部长对话，再前往 0 组教室与莫古力对话。来到喷水广场后**マキナ**离队。接着前往飞空艇发着所，剧情后与中央的朱雀官员对话，作战开始。

本作战只有 BOSS 战。**カトル**准将驾驶的白雷会在空中快速移动并进行攻击，玩家基本上要一直回避来躲避它的攻击，崩坏点出现的时机非常短暂是 BOSS 战的难点。本战依旧让远程角色上场，**エ－ス**、**ケイト**、**キング**都是不错的选择，不选**トレイ**是因为他在攻击时有个拉弓的过程，不容易狙击崩坏点。一旦命中 BOSS 的崩坏点，白雷就会落地陷入硬直并连续出现崩坏点，此时用密度高的攻击来对付它吧。循环上述的步骤数次后就能取得胜利。

剧情后自动移动到**アズ－ル**地区，在开始地点后方桥上能找到“**ヴェラの辉石**”，**メロエ**地区往**イスカ**地方的分岔路上可以获得“**テオの辉石**”。目前必须徒步走回魔导院，行进路线为**セトメ**地区→**メロエ**地区→**イスカ**地方→**トゴレス**地方→**ルブルム**地方，陆行鸟是节省时间的有力伙伴。

为了拯救数以万计的皇国居民，**カトル**准将让装载有**アルテマ**弹的魔导装甲飞往高空，并在**アリア**的眼前伴随着一阵刺眼的光芒陨落。成功统一了**オリエンス**的朱雀军却无从查找**シド**的下落。回到魔导院后，**レム**终于不支而倒地……

CHAPTER 8

フィニスという判决

名为フィニス的判决

フィニス就这样毫无征兆地到来了。一座从未见过的神殿突然出现，整个世界都被染成了朱红色，各地陆续出现了袭击人类，名为“**ルルサス**”的神秘存在。八席议会的成员、朱雀甲型露希以及**マキナ**通通失踪，失去指挥系统的候补生们向**ルルサス**发起了挑战。因为**ルルサス**的攻击会直接对灵魂般的**ファントマ**造成伤害，因此治疗肉体的魔法无法凑效，人们陷入了绝望之中……此时**アレシア**出现，让 0 组的成员们翻开“最后的一页”。于是众人在**ホシヒメ**的帮助下进入了万魔殿，目的是阻止**シド**成为**アギト**。

自由时间

在初始的正面**ゲ－ト**里能捡到 3 个**ノ－ウィングタグ**，进入喷水广场后一边战斗一边交代剧情，注意被敌人打到的话自己会在一段时间内出现即死圈。本战要不停用回避来逃命，等剧情交代完后战斗也就结束了。喷水广场有 4 个**ノ－ウイングタグ**，飞空艇发着所有 2 个，**エントランス**也有 2 个，全部回收后进入 0 组教室触发剧情，接着靠近讲台再触发一次。随后前往军令部第二作战课与**ナギ**对话，然后到**エントランス**与朱雀武官对话，再次回到军令部与**ナギ**对话，接着到 0 组教室与**クイ－ン**对话。剧情后前往**エントランス**发展剧情，之后再和**ホシヒメ**对话就能前往万魔殿。

需要注意的是，一旦进入万魔殿，我方将无法使用军神、究极魔法朱雀，也不会有商店等道具补充地点。这一战将会使用到 0 组的全部角色，开战前尽量将队伍的平均等级提升上去吧。准备完毕后，想观看一周目两个结局的玩家务必存档，从现在起到影响结局的分歧路线出现为止都没有整备点。

分支事件		
分支内容	报酬	耗时&备注
在军令部第二作战课和从卒对话	エリクサ－	出击前发生
在军令部第二作战课和**リィド**对话	ラストエリクサ－	出击前发生
在军令部第二作战课和**ムツキ**对话	ラストエリクサ－	出击前发生
在**クリスタリウム**和**クオン**对话	ラストエリクサ－	出击前发生
在**クリスタリウム**和**カルラ**对话	ラストエリクサ－	出击前发生

万魔殿 推荐等级：视队伍等级而定

在打倒ルルサス后必须立刻抽取ファントマ才能彻底将其杀死，否则过段时间它们就会复活。进入【戴冠の宫】，对话结束后我方会分成两队，两队各选 3 名角色分别进入左右两条道路，其余的成员将成为两队的共用候补。两队在完成各自路线后会自动进行切换，最终在【启示の回廊】会合。建议走左路线的队伍带上回避性能优秀的エース，而走右路线的队伍里务必要有远程单位。

A 队左路线：进入左边的【罪科の宫】，按 L+ 下方向键接受シド的审判，在 5 分钟内击倒 1 个ルルサス后前进。ルルサス的崩坏点出现在挥刀攻击后以及隐身出现的瞬间，用远程单位来狙击崩坏点比较见效。进入【暗示の回廊】，切换队伍。

B 队右路线：进入右边的【罪科の宫】，在 2 分 15 秒内自身角色要在 3 个ルルサス的围攻下存活。因为ルルサス会无限刷新，所以一直回避等到时间结束就好。完成后进入【暗示の回廊】，切换队伍。

A 队左路线：首先在【暗示の回廊】拾取地上的シンシャファントマ，然后进入【默示の回廊】。左右两边会有机关不停攻击玩家，玩家要在无伤的情况下通过该房间两次。如果在途中受到一次伤害，接着会重复回到这个房间，此时便是エース大显身手的时候。经过【宿缘の间】进入【启示の回廊】,切换队伍。

B 队右路线：首先在【暗示の回廊】拾取地上的シンシャファントマ，然后进入【默示の回廊】。玩家必须先破坏悬挂在空中的 6 个偿いの烛台，然后才能对ルルサス造成伤害。建议先用远程攻击干掉发射子弹的机关，然后再打烛台。注意烛台在一段时间后会再生。击倒ルルサス后进入【宿缘の间】，接着再进入【启示の回廊】。

当 B 队进入【启示の回廊】后，队伍立刻就会会合。玩家要与眼前的巨人战斗，它的所有招式都可以用回避来躲过。崩坏点会出现在跳跃、飞刀等攻击动作结束后。将它打成空血时，必须狙击一次即死圈才能杀死它。进入【万象の间】后立刻会有关系到结局的分歧选项出现。



ルシになり朱雀を救う

阴之章 那是在审判之地的终结

0 组成员成为露希后攻击力得到大幅度提升，通常攻击就能打掉ルルサス不少血。【魔导院 外阶段】放有フェニックスの血和 80000 ギル。干掉ルルサス后进入世界地图，与敌人触发两次战斗后回到魔导院。击倒 3 个ルルサス战士的强化版后进入【ルブルム广场】，这里会无限刷新 3 个一批的ルルサス战士强化版，每刷新一次的能力都比前一次的强。玩家在这里全灭后进入一段剧情，随后进入 Game over 画面，没有存档选项。

Bad Ending

接受了水晶的劝诱，0 组成为了拯救朱雀的露希。但面对无穷无尽的**ルルサス**，最终还是逃脱不了全灭的命运。水晶粉碎，世界再次归于螺旋之中，等待下一次的轮回……



人のまま先に进む

【万象の间】出现整备点和回复魔法阵，建议玩家在这里选出一个魔力较高的角色，装备好发生快的魔法（サンダ –SHG）和提升 MP 上限的装饰品，具体原因请看下文。接下来进入【予示の回廊】，玩家要在 9 分钟以内收集 7 个ファントマ。敌人是ルルサス战士或トンベリ单独出现，击倒 7 个抽取ファントマ后就能结束。トンベリ通常时的移动速度不快，但非常容易愤怒，愤怒之后回避一阵子后它的身上就会出现崩坏点，跌倒后的瞬间也会出现。【予示の回廊】如果方向不对就会无限重复，前进时要观察门上的宝石，红色的宝石就是正确的进路。结审后，再打倒两个ルルサス战士就能进入传送阵来到【暗示の回廊】。这里会再次分队，之前挂掉的角色也会全数复活。让之前调整过魔力和装备的角色走左边的路线。

A 队左路线：进入【显示の回廊】，玩家要在 10 分钟内只用魔法将敌人全灭，队友的物理攻击不算在内。如果玩家使用了物理攻击，操纵的角色会立即死亡，杀掉的怪物也会刷新。龙系敌人出现崩坏圈的时间较短，需要算提前量；ルルサス则要一直锁定它，等它挥出 3 到 4 刀后就会出现一次崩坏点，绕背有时也会诱发出崩坏点。分岔路的右边有一个宝箱，里面有“コンペキファントマ”。从左边进入【默示の回廊】，切换队伍。

B 队右路线：进入【显示の回廊】，我方要在 6 分钟内全灭敌人，注意闪红光的地板踩上去会受到 200 左右的伤害。先集中火力消灭ルルサス战士，玩家若不小心被他的即死圈攻击打中的话，极有可能被闪红光的地板干掉。进入【默示の回廊】，切换队伍。

A 队左路线：在【默示の回廊】捡起道具，进入【圆舞宫】。这里只能用魔法攻击以外的方式击倒敌人。在攻击ルルサス战士的时候要注意在一旁骚扰的サンダ – ボム，它的自爆可是会直接秒杀玩家的。接下来穿过【宿缘の间】来到【启示の回廊】，切换队伍。

B 队右路线：在【默示の回廊】捡起道具，进入【圆舞宫】。这里的ルルサス会无限刷新。场景中有 4 根柱子，先破坏 3 根，最后 1 根等到场景边缘的两根火柱升起和魔法阵重合时再摧毁。接下来穿过【宿缘の间】进入【启示の回廊】，队伍会合。

【启示の回廊】会出现ベヒ – モス，打法跟之前一样。接着进入【生命の间】稍作回复，随后来到【垂示の回廊】。在这里要打倒ルルサス和ルルサス强化版。强化版的通常状态跟ルルサス没多大区别，但它在受到一定伤害后会飞起来，不断以密度极高的乱舞对我方进攻，玩家应该一直回避，直到他筋疲力尽出现崩坏点后再反击。之后移动到【灭尽の门】，这里有整备点和 4 道门，来到这里的玩家可以松一口气，因为在【灭尽の拜殿 1 ~ 4】中即使被全灭，シド也会将我方全员复活。

【灭尽の拜殿 1】是朱雀之门，首先要在朱雀兵的协助下打倒两个ルルサス强化版。它们在这里杀死了多少朱雀兵，之后的房间中就要消灭多少朱雀兵的僵尸。随后军神ゴ – レム会乱入战场，它在发射双拳的瞬间，和跳跃攻击落地后会出现崩坏点。

【灭尽の拜殿 2】是苍龙之门，玩家要在 10 分钟内击倒 4 个ルルサス强化版。接下来的区域里会和大量青龙人交战，威胁不大。

【灭尽の拜殿 3】是玄武之门，目标是击倒ギルガメッシュ。打法还是和之前一样，不过玩家会被场景周围的导弹干扰，注意回复。

【灭尽の拜殿 4】是白虎之门，目的是在 10 分钟内击倒 3 个ルルサス强化版。敌人一开始是看不到的，用 R 键锁定以后击中一次崩坏点才能看到。之后要同时与カトル准将的白雷 ×2 战斗。白雷的血量是之前的缩水版，抓到一次崩坏点基本就能破坏掉一台。

完成【灭尽の拜殿 1 ~ 4】的全部挑战后，中央的传送点会将玩家传送到【再生の螺旋】。向上方推进的途中有很多炮台，用无限回避的角色（首选エース）顺着路向上走就会触发剧情。剧情后在水晶处获得“マキナの辉石”和“レムの辉石”，之后进入【万魔殿 降神殿】。存过档后来到【圣なる领域】，进入最终 BOSS 战。

最终 BOSS ルルサスのルシたる审判者一开始会将我方角色逐一秒杀，全灭后触发剧情。接下来 0 组成员们将会陆续登场战斗，并全程处于不死和自动回复的状态。靠近 BOSS 后，等它的本体降下来时攻击崩坏点，然后抽取ファントマ。注意 BOSS 会给自己加魔法反射，攻击时尽量用物理攻击。完成以上步骤后当前操纵角色就会进入战斗不能的状态，玩家要从候补成员中不断选人出来牺牲。最后一人不断攻击 BOSS，命中即死圈后抽取ファントマ，就能为最后一场战斗画上句号。



Good Ending

0 组拒绝了水晶的劝诱，要以人类之躯前进。但**レム**为了拯救朱雀而成为露希。就在 0 组于万魔殿中奋战之时，朱雀露希**レム**来到万魔殿，与成为白虎露希的**マキナ**开战。战斗的最后，为了不要忘记**レム**，为了保护**レム**，在从皇国逃亡的那晚选择成为露希的**マキナ**，最后却亲手杀掉了**レム**。

0 组成员历尽千辛万苦来到最后的决战之地，却被**シド**化身的审判者秒杀。此时已经化为水晶的**マキナ**与**レム**为了守护 0 组的同伴，将自己的**ファントマ**，身为露希的力量暂时借给了同伴们。众人轮番上阵，终于击败了审判者。

世界逃脱了灭亡的命运。伤痕累累的 0 组成员们在对未来的畅想中，手牵着手，静静地走向了生命的尽头。他们的故事，将由从水晶中复生的**マキナ**和**レム**传承下去。那是一个没有忘却的，崭新的世界。**オリエンス**各国失去了水晶的力量，文明逐渐迈向破灭。而此刻**マキナ**利用他的知识担当起复兴工作，成为了**オリエンス**的指导者。最后他在妻子**レム**的怀中安详地离开人世，享年 67 岁。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 10 月 24 日 ~ 2011 年 10 月 30 日

1 NEW 最终幻想 零式 PSP

ファイナルファンタジ－零式

■ Square Enix ■ 2011 年 10 月 27 日发售■角色扮演■ 7700 日元



《最终幻想》系列”又一分支作品，游戏可操作的角色达到 15 人之多，而且每个角色作战风格都极具个性，可同时在三个角色间自由切换的设定使得战术更加丰富多样。可直接操纵强大的召唤兽更是令爽快度满点。同时游戏还包含大量支线任务和隐藏要素，耐玩度十足。

本周：472 253 套 累计：472 253 套

2 NEW 星之卡比 Wii Wii

星のカ－ビィ Wii

■ Nintendo ■ 2011 年 10 月 27 日发售■动作■ 5800 日元



重新回归正统的“《星之卡比》系列”风格，本作利用 Wii 远超越掌机的机能，将卡比与敌人的造型，还有场景都变成了 3D 建模，不过游戏的形式仍然是传统的平台动作游戏。游戏除了为卡比添加了新的变身能力外，还加入了“超能力”系统和四人合作模式，玩起来乐趣十足。

本周：136 811 套 累计：136 811 套

排名	游戏	信息	销量	平台
NEW 3	偶像大师 2 アイドルマスタ -2	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■ NBGI ■模拟育成	◆本周 65512 套 ◆累计 65512 套	PS3
→ 4	跳舞吧 Wii JUST DANCE Wii	■ 2011 年 10 月 13 日发售 ■ Nintendo ■音乐	本周 27832 套 累计 163451 套	Wii
↓ 5	去度假吧 GO VACATION	■ 2011 年 10 月 20 日发售 ■ NBGI ■益智	◆本周 25259 套 ◆累计 72468 套	Wii
NEW 6	魔界战记 4 风华 &desco 篇 魔界战记ディスガイア 4 フ - カ&デスコ编はじめました。	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■日本一■策略角色扮演	◆本周 19460 套 ◆累计 19460 套	PS3
NEW 7	萝球部 ロウきゅ - ぶ！	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■角川 Games ■文字冒险	◆本周 17593 套 ◆累计 17593 套	PSP
↓ 8	剧场版超时空要塞 边境 恋离飞翼 剧场版マクロス F ~サヨナラノツバサ~ハイブリッドパック	■ 2011 年 10 月 20 日发售 ■ NBGI ■射击	◆本周 16741 套 ◆累计 159348 套	PS3

9 NEW 战律之云 PSP

战律のストラタス

■ Konami ■ 2011 年 10 月 27 日发售■动作■ 5700 日元



《战律之云》的背景设定类似动画名作《EVA》，人类为了对抗名为“特异点”的巨大怪物，将都市覆盖在无垠的人工天穹下，并依靠有着类人造型的机体与来保卫都市。游戏如同动画般地按照一话话来划分游戏的章节，还专门配有 OP 与 ED，剧情也如同动画般地精彩。

本周：15 623 套 累计：15 623 套

排名	游戏	信息	销量	平台
NEW 10	仙境传说 光与暗的皇女 ラグナロク ～光と暗の皇女～	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■ Gungdo ■策略角色扮演	◆本周 15559 套 ◆累计 15559 套	PSP

本周日榜上名列前十位的基本上都是刚发售的游戏，其中备受关注的《最终幻想 零式》发售四天就创下了接近 50 万套的佳绩，而备受系列忠实玩家期待的《偶像大师 2》也不负众望地占据了榜单的第三位。当然，最为令人惊讶的还是《萝球部》，一部文字冒险游戏能够在发售首周便占据了排行榜的第七位，足以说明作品本身有多受欢迎。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 10 月 23 日 ~ 2011 年 10 月 29 日



1 战地 3 X360

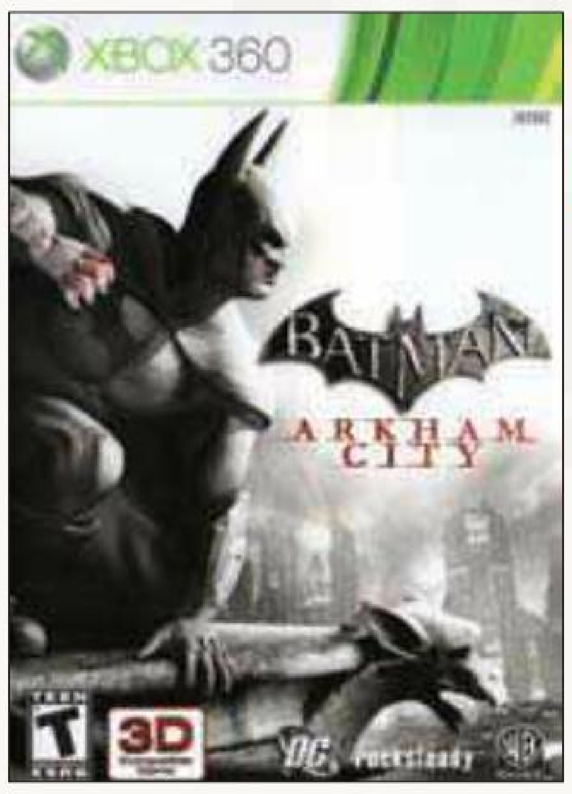
Battlefield 3

■ EA ■ 2011 年 10 月 25 日发售■主视点射击■上周排位：–

《战地 3》使用了崭新的霜寒 2 引擎，加强了画面对于真实环境的表现力，试图在单机战役中为玩家们描绘出一场真正的战争史诗，用有别于“《COD》系列”的写实风格故事来提供不一样的游戏体验。本作的网战气势非常宏大，玩家除了使用枪械与对手交战，还能使用载具来消灭敌人。

本周：1 746 856 套 累计：1 746 856 套

排名	游戏	信息	销量	平台
2	战地 3 Battlefield 3	■ EA ■ 2011 年 10 月 25 日发售 ■主视点射击■上周排位：–	◆本周 959951 套 ◆累计 959951 套	PS3



3 蝙蝠侠 阿克汉姆城 X360

Batman: Arkham City

■ Warner Bros. ■ 2011 年 10 月 18 日发售■动作■上周排位：1

比起前作，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的进化相当明显，最大的亮点自然是加入了猫女作为可操纵角色，其战斗风格与蝙蝠侠大相径庭，自有一番独特的美感。游戏保留了上作蝙蝠侠的所有道具与能力，还增添了新的道具、招式和更为丰富的升级选项，是一款玩家与美漫爱好者都不容错过的作品。

本周：201 992 套 累计：800 753 套

排名	游戏	信息	销量	平台
4	蝙蝠侠 阿克汉姆城 Batman: Arkham City	■ Warner Bros. ■ 2011 年 10 月 18 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 178470 套 ◆累计 714929 套	PS3
5	舞蹈中心 2 Dance Central 2	■ MTV Games ■ 2011 年 10 月 25 日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 109489 套 ◆累计 109489 套	X360
6	跳舞吧 Just Dance 3	■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售 ■音乐■上周排位：9	◆本周 99152 套 ◆累计 357567 套	Wii
7	Kinect 运动大会 第 2 赛季 Kinect Sports: Season Two	■ Microsoft ■ 2011 年 10 月 25 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 81666 套 ◆累计 81666 套	Wii
8	超级口袋妖怪 乱战 Pokémon Rumble Blast	■ Nintendo ■ 2011 年 10 月 24 日发售 ■动作■上周排位：–	本周 65538 套 累计 65538 套	3DS
9	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：13	本周 63948 套 累计 12822558 套	Wii



10 龙珠 Z 终极天下第一 X360

Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi

■ NBGI ■ 2011 年 10 月 25 日发售■动作■上周排位：–

本作的日版名称为《龙珠 终极风暴》，游戏与之前的许多龙珠作品一样，用格斗游戏的形式来为玩家描述了漫画原作中的大量精彩战斗场面，在与大型敌人的战斗方面还参考了 CC2 的“《火影忍者》系列”，加入了 QTE 部分，使得游戏的演出效果变得富有冲击力，想必能令原作 FANS 们满意。

本周：63 933 套 累计：63 933 套

《战地 3》在本周的美榜上尽显王者风范，X360 版首周销量过百万，比起宣传和媒体评价，这种实实在在的销量才是游戏素质的最好说明。不过尽管有新作涌现，美榜当中的大作仍然保持着高速的新陈代谢，许多发售三四周的作品已经看不到踪影，倒是销量一直坚挺的《马里奥赛车 Wii》又再卷土重来，看来这种全民皆宜的作品在销售上有着与一般核心作品截然不同的规律。

新作打榜

①日本市场方面，3DS 维持着非常健康的出货量，想必会对将要发售的 PSV 构成不小的压力，而软件方面，除了榜首的许多受关注作品，榜单靠后的排名中还出现了《杀出重围 人类革命》和《瑞奇与叮当 四位一体》这一类美式游戏，不过销量都比较低。

②虽然榜首看起来又有点儿被各种体感舞蹈游戏和《马里奥赛车 Wii》这种老少皆宜游戏占领的势头，不过从整个市场看来，美榜还是维持着良好的推陈出新速度，除了榜首的大作外，在榜单中下方也有不少新作品现身。

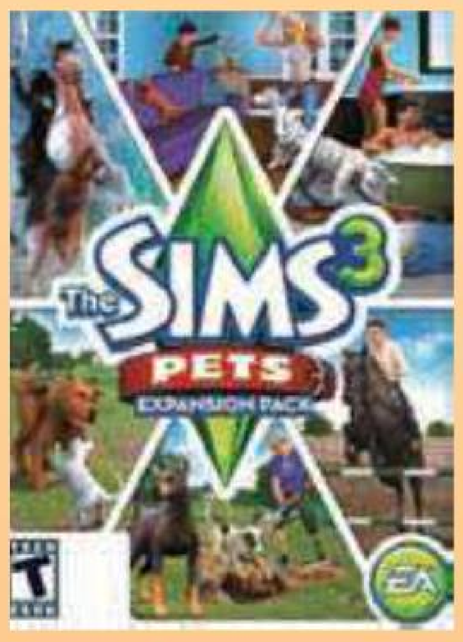
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年10月17日～2011年10月23日				
13	PS3	杀出重围 人类革命	2011.10.20	9,574套
14	PS3	丧尸围城2 番外篇	2011.10.11	61 186套
21	PS3	瑞奇与叮当 四位一体	2011.10.18	6 661套
24	PSP	剑与魔法与学园 最终篇 新入生是公主殿下!	2011.10.13	24 270套
37	X360	杀出重围 人类革命	2011.10.20	4 107套
2011年10月24日～2011年10月30日				
12	PSP	火影忍者 疾风传 终极冲击	2011.10.20	65 237套
15	PSP	仙境传说 光与暗的皇女	2011.10.27	11 792套
17	PS3	皇牌空战 突击地平线	2011.10.11	172 511套
22	3DS	勇现会社	2011.10.27	5 985套
35	PS3	杀出重围 人类革命	2011.10.20	14 448套

使用了与网络游戏《仙境传说》同一背景的本作，请来了曾经为《红莲之王》作画的画师Tomatika担任人设，亮丽而又可爱的人物造型非常吸引人。游戏类型为策略角色扮演，加入了能够让玩家在一回合内多次攻击的“超荷系统”，在提高游戏爽快度的情况下却也不失策略性。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年10月16日～2011年10月22日				
11	PS3	Rocksmith	2011.10.18	56 014套
17	X360	模拟人生3 宠物	2011.10.18	31 008套
18	X360	皇牌空战 突击地平线	2011.10.11	105 564套
20	PS3	皇牌空战 突击地平线	2011.10.11	103 010套
21	PS3	模拟人生3 宠物	2011.10.18	23 298套
2011年10月23日～2011年10月29日				
11	Wii	星之卡比Wii	2011.10.27	62 670套
22	X360	Rocksmith	2011.10.18	110 409套
27	PS3	Rocksmith	2011.10.18	85 494套
31	PS3	瑞奇与叮当 四位一体	2011.10.18	103 925套
39	X360	迪士尼 宇宙	2011.10.25	22 023套

本作是《模拟人生3》的资料片，与过往的资料片不一样，本作将注意力放在了模拟市民们的宠物身上，玩家不但可以使用丰富的外貌素材来打造出属于自己独一无二的宠物，甚至还可以直接操纵宠物，体验一次扮演小猫小狗们过日子的独特生活。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	10月17日～10月23日	10月24日～10月30日
1	3DS	2 167 669台	73 933台	65 041台
2	PS3	925 513台	23 897台	30 605台
3	PSP	1 365 541台	22 095台	25 217台
4	Wii	423 130台	11 235台	11 784台
5	NDSi LL	268 053台	2 005台	2 009台
6	X360	57 660台	1 620台	1 704台
7	PS2	76 889台	1 296台	1 228台
8	NDSi	232 772台	1 293台	1 061台
9	NDSL	19 455台	36台	55台
10	PSPgo	15 420台	0台	0台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	10月16日～10月22日	10月23日～10月29日
1	X360	33 831 426台	115 743台	150 237台
2	PS3	21 233 296台	87 462台	110 540台
3	Wii	42 303 353台	83 699台	105 643台
4	3DS	2 130 735台	75 174台	90 698台
5	NDS	56 152 563台	33 080台	39 670台
6	PSP	22 549 111台	17 497台	20 249台
7	PS2	56 221 047台	15 166台	16 221台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

@读者期待榜@

本期的调查关注点，毫无疑问就是主视点射击超级大作《COD 现代战争 3》，已经等待了一年多的玩家们想必已经迫不及待地要玩上这款真正意义上的神作了吧。这次我们不但在读者期待榜中为《COD 现代战争 3》找来了三个强大的对手，还在特殊调查中对于玩家们是更期待本作的单机流程还是网战部分进行了调查，快来看看最终的调查结果吧！

※ 每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》(即参加 286 期投票的读者将有机会参加 287 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目)。此外，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：在入手《COD 现代战争 3》后，各位玩家们是会先玩单机战役，还是直接投身网战当中？

为何我们会确信《COD 现代战争 3》是一部完美的作品？很大程度上是因为这款游戏在单机带来的剧情冲击力和网战带来的持久乐趣上有着同样优异的表现，无论玩家从哪一方面开始游戏都能够得到充分的乐趣。不过，到底玩家们拿到游戏后是会先玩战役还是网战？本次调查充分地说明了玩家们的态度，有高达79%的玩家选择了首先开始体验单机剧情，相比起来，先玩网战的玩家们只有3%，还有8%的玩家则表示随便从哪一个开始都可以。看来虽然网战极为耐玩，但各位玩家们还是更倾向于了解完游戏的故事后再来较量一番，下面来看看各位玩家们的具体说法：

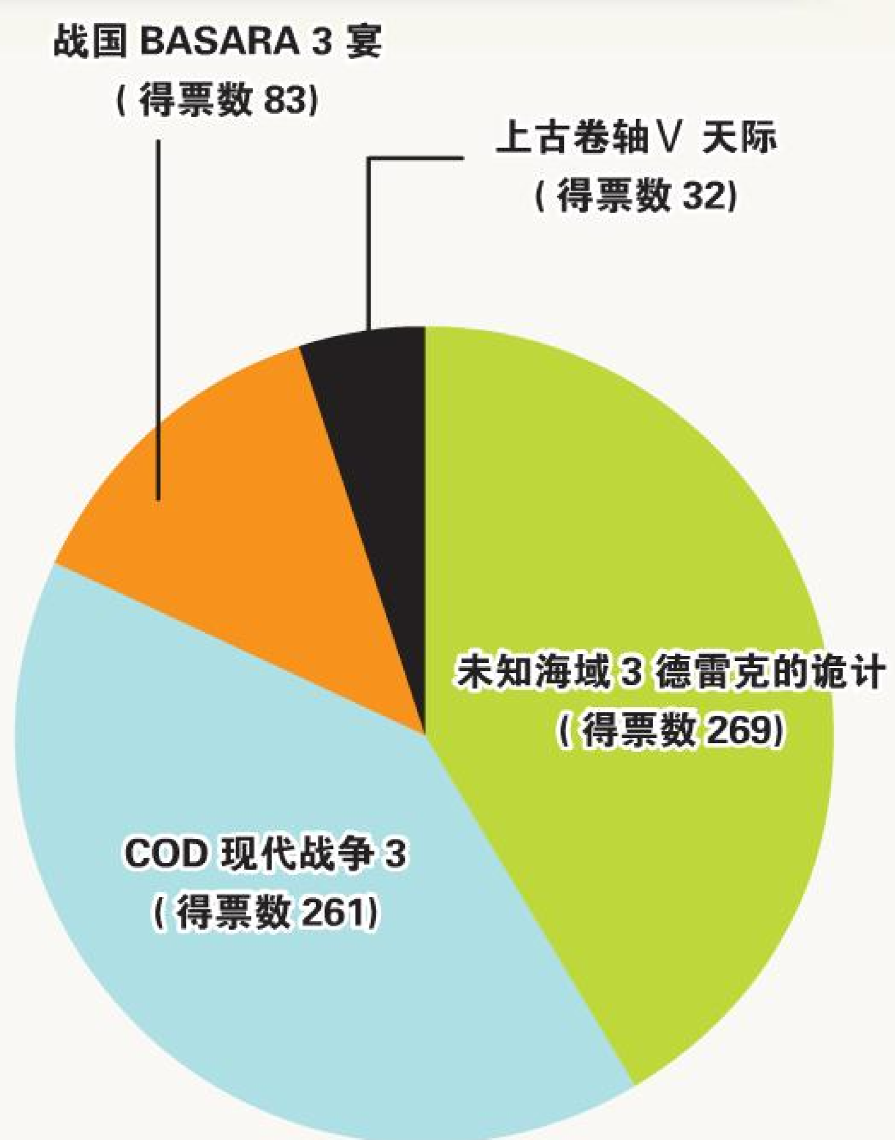
小龟：人类已经不能阻止现代战争3的来临了！

Crazy Stone：先单机后网战，真理啊！

Jake：网战才是王道！

286 期排行榜最期待游戏调查

这期的最期待游戏调查榜充满了火药味，原因无他，四款跻身榜单的作品都是有着雄厚玩家群体的大作，其中以《未知海域 3 德雷克的诡计》和《COD 现代战争 3》之间的竞争最为激烈，最终，还是“船长”德雷克以微弱的一个百分比战胜了以普莱斯上尉为首的众多战士们，以 42% 夺得了榜首位置。在战况如此激烈的情况下，榜单中的惟一日系作品《战国 BASARA 3 宴》表现也不弱，还是获得了 13% 的读者支持。倒是在 PC 平台上依靠强大的 MOD 社群混得风生水起的《上古卷轴Ⅴ 天际》在家用机平台获得的支持还不够多，只拿下了 5% 的读者投票。



读者评论

未知海域 3 德雷克的诡计

幻光河の吻：IGN满分神作，不解释，你懂的！

柳叶潇风：之前已经惊艳过一次了，这次一定要Hold住啊!!!

COD 现代战争 3

火烧的寂寞：COD乃是FPS界的老大哥！必然支持COD！

翔宇第n号囚徒：纽约又毁了一次！

战国 BASARA 3 宴

零零风风：华丽加华丽~让宴会更加热闹起来吧！

BASARA狂热：期待松永久秀大发威，3本篇太单调了，希望资料片有更多模式可以玩。

上古卷轴Ⅴ 天际

kid：我还是喜欢玩动作RPG。

無双 OROCHI 2



无双大蛇2		Koei Tecmo	动作
多机种	无双OROCHI 2		日版
	预定2011年12月22日	1～2人	7800日元
	对应周边未定		

眼瞅着等《真·三国无双 NEXT》一出，无双众的2011年就这么过去了，没想到光荣又紧急公布了《无双大蛇2》的消息。作为一名无双众而言，年底光是《无双》都玩不过来，就更别提其他游戏了。不过《无双大蛇2》令人高兴的一点在于游戏有X360版，不管如何，能让更多的人玩到肯定是件好事。而这次游戏的内容不用说，自然也是丰富之极，光出场角色就超过了120人！

文 纱迦 美编 NINA

新角色



声优：牧岛有希
武器：榊

原型是日本著名神话《竹取物语》里的辉夜姬（かぐや）。游戏中是来自仙界的神仙，以榊之枝为武器，并能籍此引发穿越时空的力量，帮助无双武将们往返于不同的时空，寻求打倒妖蛇的方法。

辉夜





声优：小西克幸
武器：巨大葫芦

日本家喻户晓的妖怪。游戏中是一名力大无穷的巨汉，有着一口华丽的金牙，头上生有双角。不过记忆完全丧失，只记得自己的名字，转战四处只为寻求自己的出身。

酒吞童子

故事概要

在与魔王远吕智的战争结束后，远吕智创造出来的异次元世界恢复了和平。三国、战国的人加上仙界的神一起在这里安居乐业。但好景不常，数年之后，巨大的怪物妖蛇突然出现，破坏了短暂的世界和平。而之前败北的魔人平清盛也卷土重来，指挥他手下的妖魔和妖蛇一起袭击人类。

在强大的敌人面前，很多知名武将被杀死或失踪，幸存的人们虽然奋起反抗，但在拥有压倒性力量的对手面前犹如螳臂当车。最后残存的3位英杰马超、司马昭、竹中半兵卫抱着必死的决心，苦苦追求着对抗妖魔的办法。终于，一位神秘的女性辉夜出现在他们面前，反击的机会就此展开！

全新进化的故事模式

本作的故事模式将采用《真·三国无双6》的阵地设定。简单地说就是在每场战斗开始之前，玩家首先会身处己方的阵地之中。玩家可以在阵地里自由行动，还可以买东西和更换装备。与不同的人对话可以触发一些特别的事件，并影响友好度。游戏中的友好度被称为“绊”，看到这里大家应该都能猜到大致是怎么回事了。

而本作的故事中将很多武将设定为已阵亡，但这并不代表会有部分人不能使用。这次玩家在辉夜的帮助下获得了倒转时空的能力。因此玩家一开始要做的事情就是返回那些武将阵亡的时候，通过自己的努力来改变历史，救出同伴！在官方透露的情报中，马超一行人首先是回到夷陵拯救马岱，之后得知黄忠守城战死，于是再次返回过去将妖魔军的投石车全部破坏，从而成功救出黄忠。以这种方法来交代剧情在系列史上是很少见的，值得期待。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

超豪华出场阵容



《无双大蛇 魔王再临》创下了92名可用角色的纪念，而本作可用角色的数量将超过120人！这其中包括了来自于《真·三国无双6》以及《战国无双3》系列作品的新角色，因此数字相当惊人！理论上来说《无双大蛇》和《无双大蛇 魔王再临》中的所有角色都是可以使用的，不过官方未明确表态。

除了这些老面孔以外，本作还会增加一些原创角色，目前已知的就有辉夜、哪吒、酒吞童子这三人。按照系列过去的传统，应该至少还有一名中国神话的角色登场。而更令人惊讶的是还有三国和战国以外的角色出现，已确认的角色包括《百年战争 剑刃风暴》里的贞德、《特洛伊无双》里的阿基里斯、《忍者龙剑传》里的隼龙。这3名角色不但会在特定的关卡中以NPC的方式参战，而且满足特定条件后会成为玩家可操作角色。

动作要素 全面进化

尽管本系列素来有诸如天舞之类的秒杀神器，但这并不妨碍设计者在动作要素方面多花心思。

类型动作

前两作中，全部角色被划分为力（パワー）、速（スピード）、技（テクニック）这三个类型，每个类型都有自己独有的动作，以R1发动，这被称为类型动作。像力型角色的R1多为防御不能技，而技型角色的R1多用来强化蓄力攻击等等。而在本作中将追加第4个类型——“ワンダー”。从名字上来看应该翻译为“奇迹”、“神奇”，这个类型的独有动作是影技。不过影技是《战国无双3》的特色系统，如果把所有的战国武将全部列为这一类型似乎有点武断，不知游戏中会具体怎么划分呢？







冲刺连携

跑动一段时间后按攻击键就会使出冲刺攻击，这是“《无双》系列”皆有的设定，其中有几作因为大众脸武将的冲刺攻击威力巨大，甚至令玩家谈虎色变。而本作中的冲刺攻击命中敌人后，是可以继续以通常攻击和蓄力攻击形成连续技的。而不是像过去那样先以冲刺攻击将对方打晕，之后再施展连续技。

弹返

本作加入了《真·三国无双5》的弹返系统。在防御敌人攻击的时候，在恰当的时机按下通常攻击键，就可以使出弹返，给对方造成巨大硬直。弹返由于是在防御中输入的，因此安全系数较高。但一味弹返也是有硬直的，不能靠一直点通常攻击键来弹返。



哪吒

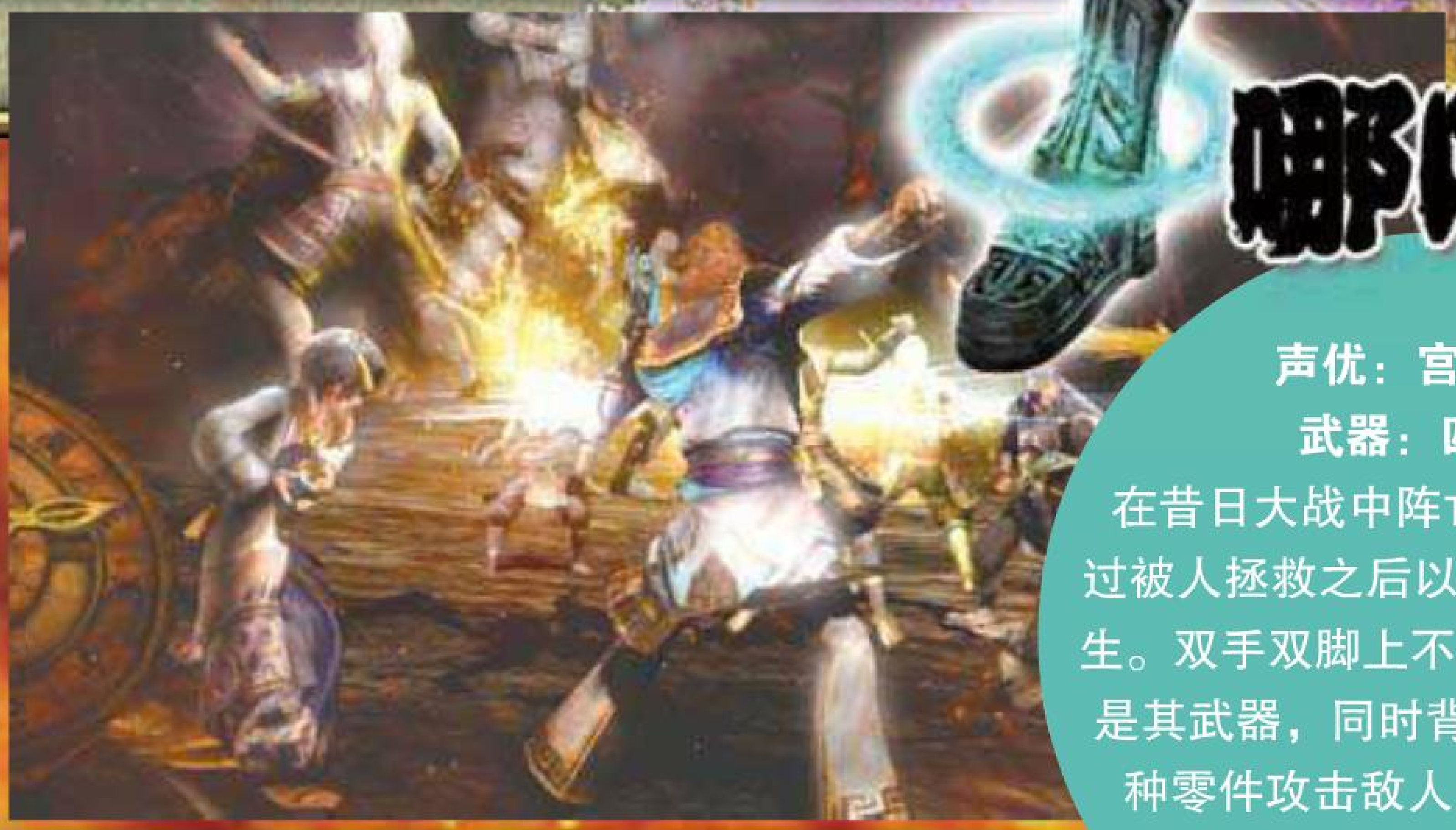
声优：宫坂俊藏

武器：四象圈

在昔日大战中阵亡的少年，不过被人拯救之后以机械化的身体重生。双手双脚上不断旋转的四象圈是其武器，同时背后还能伸出各种零件攻击敌人。

无双之战场

如今已经是游戏3.0时代，《无双》也要迎头赶上。本作设计了名为无双之战场的模式，这个模式支持玩家自己设计一个关卡并上传到网络上。你设计的关卡会提供给所有玩家下载，玩家会根据你设计的内容给出评价，玩过《小小大星球》的人对此一定不会感到陌生。而对方把你设计的关卡下载回来之后，就可以随时挑战了。利用这个模式，设计一些专门用来刷经验、刷武器的关卡也是可以的，换句话说等于是有无限多的关卡可以游玩了。



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



战地 3

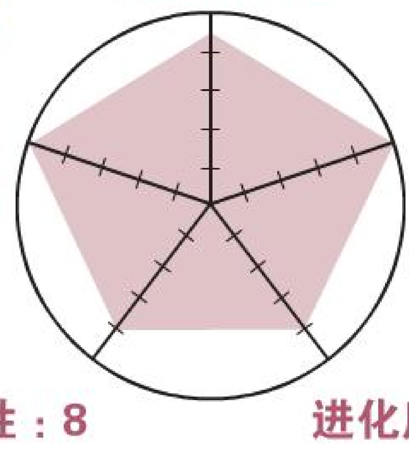


多机种 X360/PS3

- Battlefield 3
- EA
- 主视角射击
- 2011年10月25日
- 美版

总分 27

黄金珍藏





《战地 3》虽然单机部分剧情比较薄弱，但是无可否认的是本作的战场表现是极为真实的，毫无“演戏”的感觉。各种武器的手感非常贴近真实，虽然部分玩家会抱怨射击爽快感不足，但是这才是真正枪械的感觉。“《战地》系列”最擅长的网战部分更是战略性与爽快感并存，绝对能颠覆你的理念。

霜寒 2 引擎当然强大，但家用机版明显没能发挥其全部实力，因此画面看上去虽然不错，但谈不上惊艳。比起画面，更值得称赞的反而是逼真的音效。单机模式比过去有进步，但依然算是短板。很好很强大的网络模式提供了与其他同类游戏不同的体验，能令人全身心地投入进去，不过 EA 的服务器能更给力一些么?

可能是因为先前的宣传太猛，给人的期待值太高，结果难免产生各种失望。枯燥的单机部分无疑是致命伤，感觉就像是先做好了多人部分然后硬凑成一个单人流程。画面比宣传阶段用的 PC 版有明显差距，并不比《恶人连 2》高出多少。好在多人部分确实是顶级水准，广阔的战场有不少令人叫绝的细节设计。

舞蹈中心 2

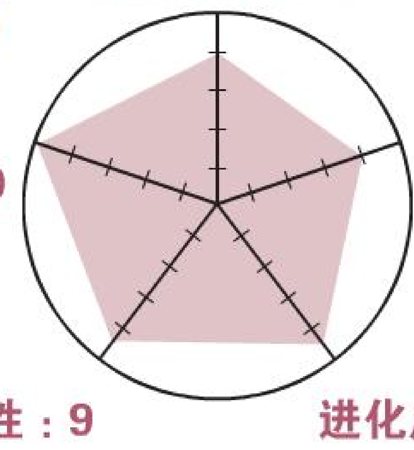


X360

- DANCE CENTRAL 2
- MTV Games
- 音乐
- 2011年10月25日
- 中英文合版

总分 26

热血推荐





游戏在选曲方面偏向经典，曾经红极一时的歌曲都收录其中，其中不乏复古风的曲目。游戏在体感识别方面是目前最理想的跳舞游戏之一，体贴的一步步教学依然保留。舞步方面由简单到困难复杂程度有很大的区别。每天在家跳那么几小时，锻炼身体的同时说不定还能掌握一些基本的舞步哦。

难度依然很高，由于不能自由调整镜头观看舞者的舞步，对于空间感稍弱的玩家来说，个别动作也许要重复多次才能掌握。游戏里收录了 40 首歌曲，范围并不局限于欧美乐坛。本作还能继承前作的全部歌曲，仅需 400 点 MSP 就能搞定，还是相当厚道的。通过跳舞来瘦身也是本作的魅力所在。

游戏最令人惊喜的地方就是自带中文版，而且连解说都是中文的。和前作相比最大进化是支持双人同舞，游戏中共有 5 对舞者可供选择。除了保留大受好评的各种模式，这次还增加了队员挑战模式，令游戏也有了些许剧情，籍此还可以解锁一些全新的隐藏要素。玩过前作的玩家一定满意之至。

最终幻想 零式



PSP

- ファイナルファンタジー 零式
- Square Enix
- 角色扮演
- 2011年10月27日
- 日版

总分 27

黄金珍藏





本作无愧于 PSP 末期大作的称号，游戏里的各种细节都透露出制作组的用心。人物刻画到位，连卖道具的 NPC 都有专属的剧情和映像。音效是一大亮点，BGM 可谓荡气回肠。动作部分拿捏得比较到位，14 名可操控角色玩起来基本不会有重复感。惟一不满的是 1000 型无法联机的问题。

虽说可认为本作是打着《最终幻想》旗号的一款原创作品，但游戏系统的完成度相当高。大量精美的过场动画，以及豪华的 CV 阵容无一不显露着《最终幻想》的大气。充足的收集和隐藏要素保证了游戏的耐玩性。虽然有联机模式但比较遗憾的是默认时间只有 3 分钟，多少降低了合作的乐趣。

非常强调动作性，共计 14 名可操作角色令战斗变得富有变数。世界观颇为厚重，玩的过程中会觉得心情比较压抑。缺点是死亡角色难以复活，如一场持久战中途死人较多，最后的 BOSS 战会变得非常难打。未能达成 S.O. 条件时的惩罚让人非常崩溃，限制玩家在学园内的活动时间的设定稍显多余。

偶像大师 2

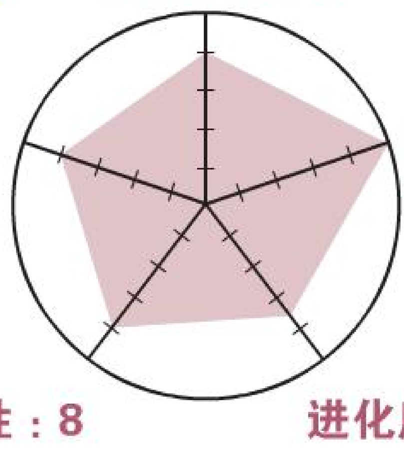
PS3



■アイドルマスター2
■NBGI
■模拟育成
■2011年10月27日
■日版

总分 24

热血推荐







和X360版相比，游戏的改进是全方面的，新难度的增加让多周目游戏不再枯燥，隐藏章节也算部分满足了X360不能使用龙宫小町的遗憾。不过游戏节奏其实还可以更加快一点儿，另外基本打法也没有什么变化，玩过X360版的玩家可酌情考虑是否入手。后续DLC工作也全面展开，入坑需谨慎。



PS3的日式玩家终于可以玩到这款传说中的“宅”作了，可喜可贺！本作以360版的2代为前提进行移植，新增了可以使用龙宫小町三名角色的附加模式，同时对应包括“初音”在内各种全新DLC内容。因此虽然游戏画面与系统相比原作几乎没有变化，但本作对于新老FANS的吸引力还是很大的。



从X360平台移植过来的本作相较于之前版本画面稍有下降，但内容上除了囊括了X360版前三弹的DLC之外，增加了困难模式等新要素还可以令人接受。而本作目前最吸引眼球的恐怕是第一弹DLC追加人气虚拟偶像“初音未来”的服装，不难想象后续的DLC内容会更加值得期待。

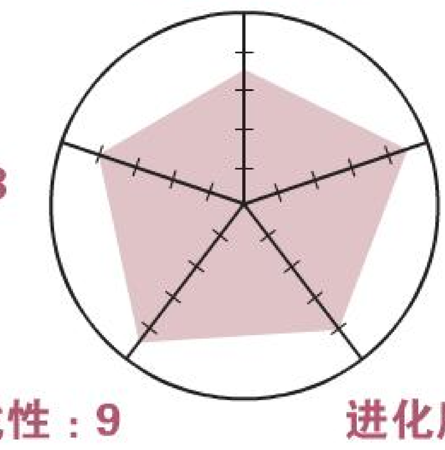
星之卡比 Wii

Wii



■星のカービィ Wii
■Nintendo
■动作
■2011年10月27日
■日版

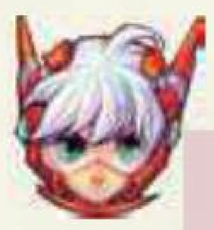
总分 23







游戏的故事模式风格没有沿用前作《星之卡比毛线史诗》的独特线条风格，而是回归到了传统的卡通风格，虽然同样很可爱，不过2.5D的画面风格总是让人觉得有点粗糙。相比起来，本作新加入的卡比能力就令人相当满意，其中使用鞭子头戴牛仔帽的鞭形态使人不禁想起了《夺宝奇兵》。



原本期盼着能够玩上《星之卡比》系列”全新风格的作品，结果等来的却是一款传统的卡比作品。游戏的素质中规中矩，关卡的构造和敌人的类型都是些熟面孔，感觉除了一些新的变身和演出效果华丽的“超能力”系统，整个游戏并没有太多新意在里头，不过本次的四人合作模式乐趣十足。



续《星之卡比 毛线史诗》之后登陆Wii平台的最新正统“卡比”续作。回归传统的操作方式，以简单却并不乏味的游戏体验带给玩家们愉悦的享受。本作还支持最多4人同屏游戏，当多个卡比同时出现在画面中时，相互协助会出现一些特殊的动作，效果很是有趣。

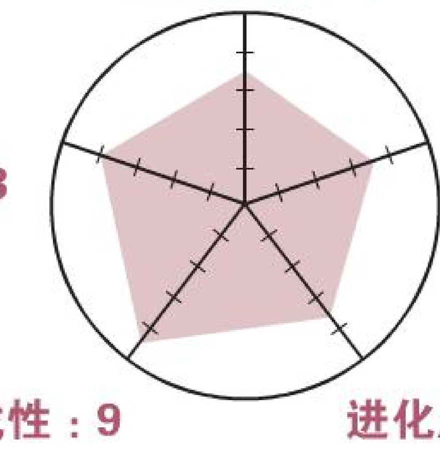
Kinect 运动大会 第2赛季

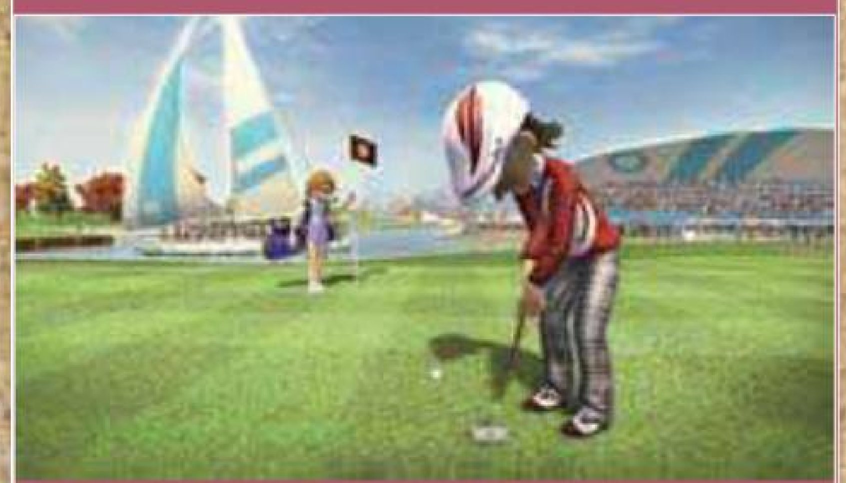
X360



■Kinect Sports: Season Two
■Microsoft
■体育
■2011年10月25日
■美版

总分 23



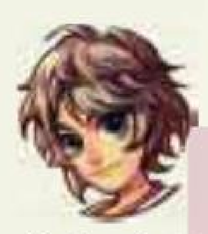




本作可以说是目前最出色的Kinect体育类游戏，全中文的操作菜单与介绍充满诚意，配合体感的玩法也很容易上手。相比前作，游戏增加了不少有趣的细节要素，对于玩家的动作捕捉也更快更精准。遗憾的是本作收录的都是美国人喜欢的运动项目，氛围的传达多少会受文化差异的影响。



前作是Kinect上最受好评的游戏之一，续作不负重望，更籍Kinect一年来的有力进化，带来更加精确的体感享受。游戏支持单人和多人同乐，并可以上Xbox LIVE约战。但游戏依然只收录6种运动，不得不说不够给力。另外6种运动中还有中国玩家相对陌生的美式足球、棒球和飞镖，受众面无疑会下降。



本作运动项目与1代相比改变较大，不过却没做到每个都好玩，和前作的经典程度没法比。网球、高尔夫、棒球、橄榄球这些在国外比较火的项目国人未必喜欢。游戏操作简单易上手，游玩的过程中逐渐可以懂得一些运动项目的基本规则（比如飞镖、橄榄球等）。如果趣味度能再上升点就好了。

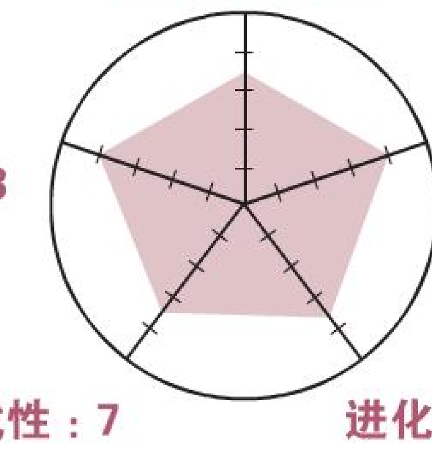
龙珠 Z 终极天下第一

多机种 X360/PS3



■Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi
■NBGI
■格斗
■2011年10月25日
■美版

总分 21







游戏的战斗乍看之下非常华丽，但深入接触后就觉得有些单调。玩家只能通过连续追击和超必杀的方式给予对手大伤害，单一的攻击手法加上千篇一律的演出动画容易让玩家心生倦意。此外游戏的读盘时间还是偏长，虽然读盘过程中有打压缩胶囊的迷你游戏，但玩多了同样容易让玩家感到厌烦。



本作几乎集合了Z和GT版的所有出场战士，故事模式中每段高清动画看得出也是费了心思的。此外游戏中的动作炫目，还原度比较高。可惜战斗时不少套路都是相同的，初看上去很炫，但玩久了难免觉得重复度太高。游戏中的巨型BOSS战演绎的不错，精彩的过程让人热血沸腾。



本作的制作思路上有点儿CC2制作的《火影系列》系列”的影子，也是试图要用游戏的形式来表现出漫画原作中的对战场面。光从演出效果来说，还算凑合，但是太多偷工减料的地方大大地削弱了游戏的表现力，而且游戏的读盘次数过于频繁，虽然有打瓶子小游戏解闷，不过玩多了也会腻啊！

超级马里奥 3D 大陆

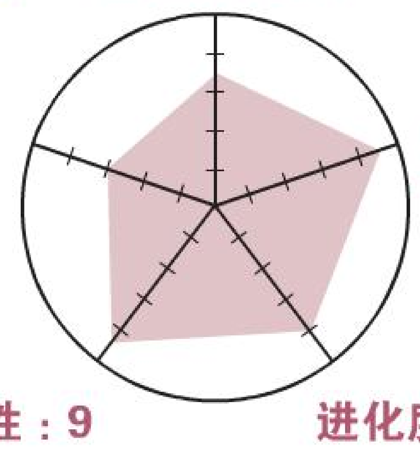


3DS

- スーパーマリオ3Dランド
- Nintendo
- 动作
- 2011年11月3日
- 日版

总分 27

黄金珍藏





整个游戏体现了一个“玩”字，作为一款纯粹的过关类动作游戏，本作关卡的设计相当有趣。新手系统的加入以及高难度的隐藏关卡使得本作更加老少皆宜。可能是为了凸显主机的3D机能，游戏中很多场景刻意设计成不开3D就很难看出层次感，多少会令一些不适应裸眼3D的玩家造成影响。

不愧是任天堂自家的经典品牌，《超级马里奥3D大陆》的素质完美得超乎想象。3D效果是目前所发售的所有3DS游戏中最好的，即便是玩很长时间也不会产生头晕目眩的情况。在3D效果支持下，每一个世界都呈现出别具一格的创新色彩，玩法丰富多变，完全不会觉得无聊。里世界的挑战更具难度，适合ACT高手尝试。

游戏一如系列其他作品般地好玩，最大的亮点当然是3D功能，稍加适应之后就能感受到全新的乐趣。玩法依然几十年如一日，但游戏的各种细节令人赞叹，和朋友比较成绩很有意思。虽然表关卡有着体贴无比的帮助系统，但里关卡的难度可不简单，挑战性和耐玩度都有绝对保证，老玩家不用担心。

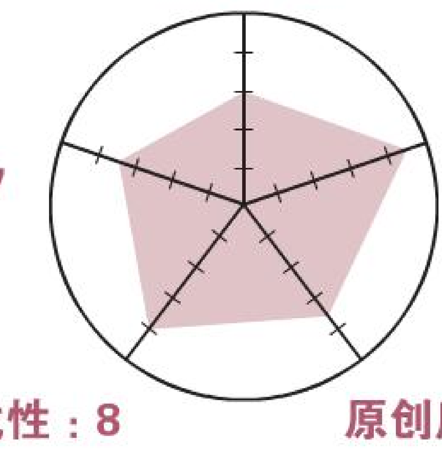
战律之云



PSP

- 战律のストラタス
- Konami
- 动作
- 2011年10月27日
- 日版

总分 21





尽管使用了原创背景，本作的故事背景还是带着点《EVA》的味道，战斗部分有真人战斗和机体战斗两种类型，操作大同小异，手感略显僵硬，而且没有建立出完善的攻防体系来让玩家深入研究，使得游戏的战斗过程因为过于公式化而显得沉闷。但带有侦探游戏感觉的上申书系统倒是颇有意思。

本作的素质相当不错，可惜发售日和《零式》过于接近导致没有多少玩家青睐。游戏中每个可操作角色都拥有各种独立的攻击动作，而敌人的招式也五花八门，战斗过程变化多端。游戏剧情虽然精彩但流程偏短，动作苦手在14小时内也可通关，加上薄弱的收集要素，耐玩度方面还有待提升。

本作虽然是原创作品，但是从很多地方都能看到经典名作《EVA》的影子。游戏中的动画数量比较多，可以看得出厂商的诚意。战斗分为两种模式：操纵个人的横板过关战斗模式和操纵巨大机器人的俯视战斗模式，两种战斗模式共存可以起到调剂作用，不至于让节奏过于单调，战斗手感比较一般。

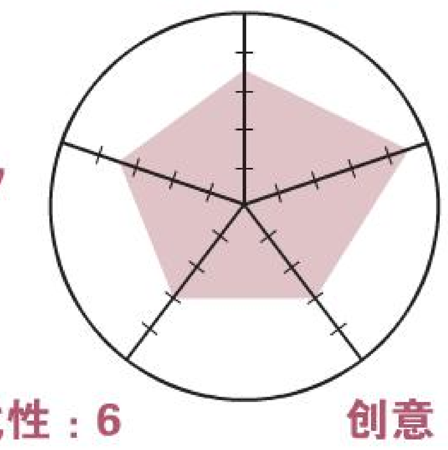
迪士尼 宇宙



多机种 X360/PS3

- Disney Universe
- Disney
- 动作
- 2011年10月25日
- 美版

总分 22



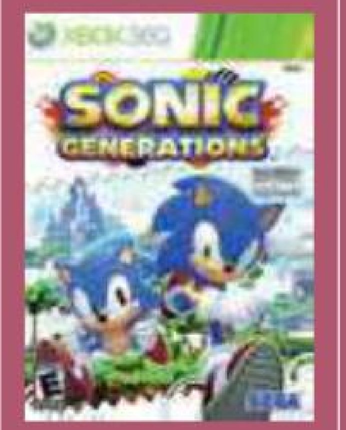


本作就是迪士尼版《小小大星球》，游戏中收录了迪士尼、皮克斯系列动画的人物和场景，但老实说游戏并不能让那些FANS感动得热泪盈眶。因为你扮演的是原创角色，只能通过换装的方式来扮演迪士尼角色。游戏明显是儿童向作品，难度很低，支持四人同乐。或许和自己的孩子一起玩是个不错的选择?

虽然挂着迪士尼的鼎鼎大名，但是本作和迪士尼的关系并不很大，看起来更像是一款借用迪士尼名头的游戏。关卡难度不高，虽然有解谜要素但是基本上不会让玩家思考很久，配合充满童话感的画风和轻松的音乐，本作给人一种强烈的家庭同乐游戏的感觉，向每个有孩子的玩家推荐这款游戏。

游戏的卖点在于迪士尼自家的角色以及经典名作的场景舞台，至于玩法本身倒是非常简单。由于关卡内充满各种需要多人合作的要素，因此操作这些Q版的角色找来同伴一起游玩会非常热闹。本作的缺点是难度过低且关卡很短，较为低龄向，只适合闲暇之余拿来放松或是招待朋友而已。

索尼克 世代

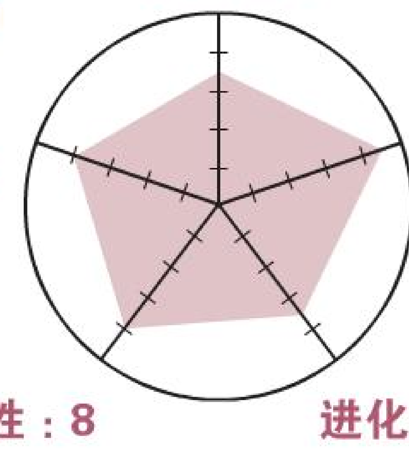


多机种 X360/PS3

- Sonic Generations
- SEGA
- 平台动作
- 2011年11月1日
- 美版

总分 24

热血推荐





除了个别经典场景如City Escape以外，玩家在畅游大部分重制过的关卡时都不会有明显的即视感。在略显生硬的2D版面衬托下，3D关卡的速度、爽快感大幅提升。系列的另一大魅力——角色爱，也在本作中表现得淋漓尽致。粉丝看到自己喜欢的角色同堂演出，想必会泪流满面。

作为一款周年纪念作品，游戏的综合素质令人满意。游戏依然以十足的爽快感作为基础，熟悉关卡后那种以行云流水之势神速过关的成就感是无与伦比的。在选择关卡时可以在新旧索尼克之间随意切换，两个索尼克不仅能力有所差异，玩法也大相径庭，多样的关卡设计也为游戏提供了较高的耐玩度。

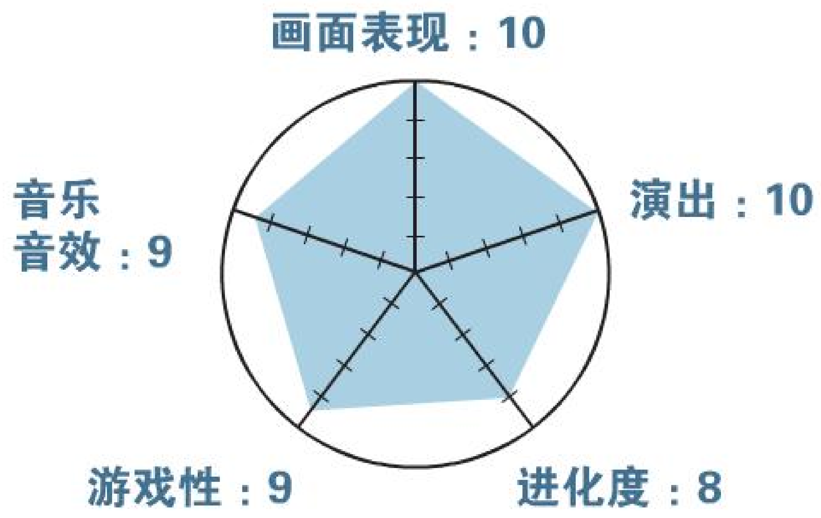
将历代索尼克的精华部分融合在一起，并用最新技术重新演绎，光凭这一点就足以让所有索尼克FANS感动。而且关卡分为经典2D玩法和《索尼克大冒险》之后的3D玩法，不同喜好的玩家都能得到满足，而不变的是那令人头皮发麻的强烈速度感。可以说本作既是系列20周年纪念之作，又是集大成的复兴之作。

未知海域 3 德雷克的诡计

文：铃

PS3

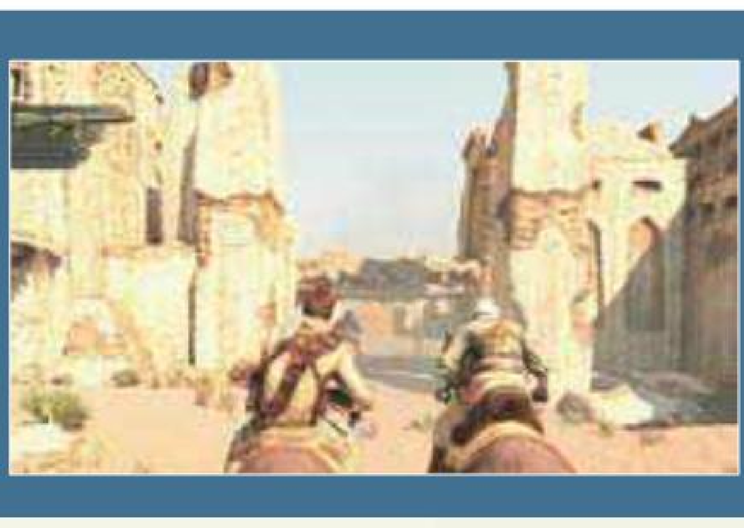




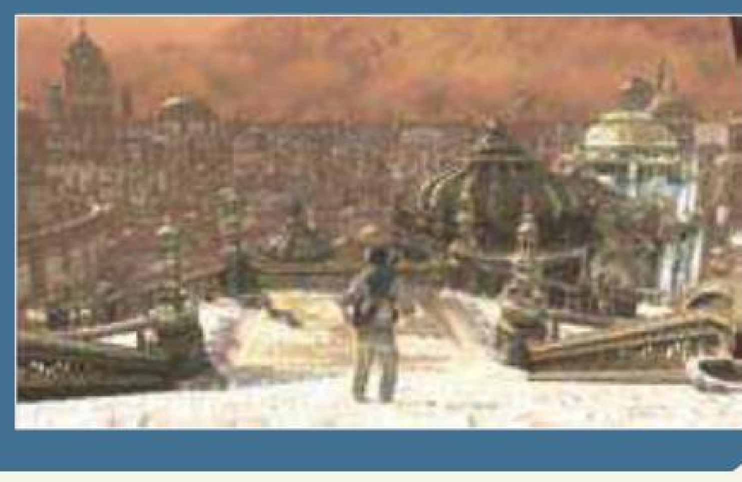
■Uncharted 3: Drake's Deception
■SCE
■动作冒险
■2011年11月1日
■中英文合版

黄金珍藏

总分28









让我嫁给你吧

——被德雷克迷得神魂颠倒的铃



战斗系统没有什么进步，打起来感觉比较别扭

——忍不住又把 2 代通了一遍的纱迦



顽皮狗已经把我们彻底惯坏了，不过射击和网战部分依然有提升余地

——鸡蛋里面挑骨头的九兵卫

如其在上，如其在下

待在光中

“《未知海域》系列”的整体素质相比不用笔者多说，那不是一个“高”或是“神”这样的字眼能够总结的。初代的素质就已经很不错了，然而将玩家的欣赏水平以及各种上限强势提高一个档次的二代是每一位玩家都不曾忘记的。时隔两年，三代在二代凝聚的强大聚光灯下登场，它的每一部分都被放大，想要再带来惊喜已经非常困难，再续辉煌才是真正切实的课题。

“无所不神”曾经是很多人对二代的概括，不过，就像“人无完人”这种说法一样，再神的作品也并非毫无瑕疵，二代给予玩家的欣喜与震撼将瑕疵击碎，那么三代呢，玩家的新鲜感该怎么满足，如何才能让玩家延续对前作一般的爱呢？答案就是制作小组的脚踏实地与尽心尽力。

小处成就大事

俗话说细节决定成败，《未知海域 3》在这一点上无疑表现得十分成功，每个可收集的宝物都有细节可循，角色们仅行走这一个动作就有数十种不同的姿势，正是这细致而又周到的动作捕捉，让德雷克的整个探险过程显得自然而又贴切，面对爆炸、坍塌等突发状况时角色们的反应更是值得肯定。“《未知海域》系列”的大场面不胜枚举，倘若每次德雷克板着一张固定不变的贴图，像跟木头桩子一样杵在哪儿不动，相信你并不会为场景的逼真而感到震撼，相反主人公拙劣的表现才会让你大呼上当吧！

二代有许多令人印象深刻的场景，本作也不例外，古旧的木屋、坚固的石墙、脏乱的游船、辽阔的沙漠，当然，还有那扑朔迷离的沙漠亚特兰蒂斯，无一不给人以不同侧面的冲击力。它们之中，有的场景文化底蕴表现出色，风土人情刻画细致，还有的场景则是大场面层出不穷，让人应接不暇。

每个玩家都会对续作具有的新鲜感有一定的要求，顽皮狗很显然落实了这一点，游戏开场的那几场近身格斗战无疑给玩家强烈的暗示，本作中近身战地位会大幅提高，这对于枪战占绝对战斗主导的前作来说是一大改变。不仅如此，本作潜入可谓是全方位进化，环境气氛渲染得非常到位，在潜入的策略上也有一定讲究，特别是在惨烈难度下的部分场景中，避免正面交火的话，战斗会轻松数倍。另外，本作在解谜方面也是下足了功夫，做到了新颖而有趣，手中的笔记本只是一个提示，上面记录的东西也并不是谜题的最终形态，想要解开还是需要玩家的认真思考。

找出生路

关于德雷克的内心，本作使用的笔墨可谓是系列之最，但表现手法却并没有采用局限性很高的“说故事”，而是完美地融入到了流程中，让玩家以零距离接触的方式来感受德雷克的内心。如果以前我们看到的德雷克，是热爱探险与财宝，发现感兴趣的事物就会追寻到底的有为青年，那么这次的旅程会让玩家明白，在涉及到某些对于自己而言意义特殊的事情时，人的想法总会产生微妙的变化，甚至连自身都无法弄清这种莫名固执或莫名动摇的由来。

本作中，德雷克依旧遭遇各种艰险，这些艰难险阻比起前作有过之而无不及，除了环境更为困难之外，连心中的希望也几乎要被泯灭，我们似乎从未见过这样的德雷克。几个“迷失”章节都做得很不错，不单是场景效果做得好，其情绪的波动在不经意的自言自语中展现出来，这还要感谢 Nolan North 这么些年来一贯优秀的配音，没有了他，德雷克的生动形象会大打折扣。

寻根究底

肯定了出色的部分，下面来说说瑕疵。要说让人意外的地方，本作确实有，相信后几个章节相对较短是大部分人都能够感受出来的，然而还有一点似乎更让人没有想到，那就是没有一场“像样”的最终BOSS 战。二代的最终战给人留下了太过深刻的印象，惨烈难度下与大光头的对决曾经难倒了不少人，笔者打到最后阶段也做好了卡关的准备，不过这样的场景似乎并没有出现，相比之下近身格斗战倒是有一场，但对手除了伤害高，给玩家反应时间比较短之外，似乎没有什么 BOSS 架势，庞大的史诗没有惨烈的战斗进行收尾，好像整体感觉确实差上那么一点点。

最后，还是要说一些关于剧情方面的问题，各位请放心，只是一点总结而已，不会造成剧透。要问本作的剧情表现是否出彩，答案是肯定的，这绝对是大片级的视听享受，有悬念、有伏笔、有转折，不过，对故事内容的具体细节是否有爱，还得看玩家个人的喜好。

除了意外，本作还存在一些小 BUG，本人几个周目下来，曾经被杂兵挤进原本无法进入的船舱内一次，还在酒吧读取时看了半个小时旋转戒指的表演一次，基本上算是比较顺利，但大陆玩家游玩多人模式遇到的问题则远比这些要严重，希望官方能尽快采取行动，推出补丁解决以上问题，这样的话，玩家对于《未知海域 3》的体验才能更加彻底。







文 宇宙 美编 NINA



3DS发售了大半年，现在终于能够迎来属于自己的《超级马里奥》作品了，所有3DS的玩家都为之兴奋吧。游戏延续了一贯趣味的风格以及精妙有趣的关卡设计，而这次在裸眼3D功能的辅助下本作再次得到了进化。隐藏关卡的存在以及新加入的新手导航系统使得游戏同时兼顾了追求挑战和喜欢悠闲两种玩家的需求。下面就让我们来一起进入这个《超级马里奥》的3D世界吧。

超级马里奥3D大陆	Nintendo		平台动作
3DS	スーパーマリオ 3D ランド		日版
	2011年11月3日	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统篇

基本操作

摇杆	控制角色移动
←/→	转视角
↑/↓	3D画面的凹凸感切换
X/Y	攻击、奔跑
A/B	跳跃
L/R	下蹲（可移动）

特殊动作

长按L/R+A/B	翻滚（可蓄力）
奔跑状态下A+L	远跳
空中贴近墙壁	滑墙下落
滑墙下落中按A	三角跳
奔跑状态下后跳	后空翻
空中按R/L	千斤坠

各种变装

火焰马里奥

马里奥最经典的装束，取得了变身花朵之后变成的形态，这种形态可以往前方投掷火球。火球命中场景中的植物能直接烧毁，场景中也有一些篝火在点燃之后能开启隐藏要素。

浣熊马里奥

取得树叶之后的变身形态，这种形态下普通攻击是甩尾。甩尾不仅能从侧边直接劈碎石头，而且攻击角度比较大，能很有效地保护好自己。浣熊装最大的特点就是浮空能力，从天上下降的时候长按跳跃键能够减慢下落的速度，这项技能在地形恶劣的关卡中能发挥出意想不到的效果，遇到某些因为地形而卡关的时候可以考虑先到别的关卡拿这套装备。

回旋镖马里奥

能投掷出单发回旋镖，最大的特点就是回旋镖能代替玩家回收金币。

竹蜻蜓箱子

与其说是变装不如说是道具更合适。套上这个箱子，离地之后再按一次跳跃能垂直飞起一定高度，然后下落的过程按住跳跃键能大大减慢下落速度。与此同时，套在里面的服装能力同样能发动。不过这套变装只有部分特定关卡才会出现，而且过关不能保留。

金币箱子

套上之后马里奥每过一段时间或者做一个动作都能获得金币奖励，可获得的金币数无限，只要这个箱子没有脱下来就能无限获得。过关后同样不能保留。

新手辅助系统

黄金树叶

游戏中如果在同一关里面死了超过5次，接关的时候起点位置（或者库巴旗的位置）就会出现一个金色的箱子，箱子能顶出一片黄金树叶，吃掉之后就能变成白色的浣熊装。这个状态下的马里奥完全无敌，任何碰到它的敌人都会被直接破坏掉。比如流星锤、挡路的石板等等原本拆不掉的敌人都照拆无误，就算撞到陷阱也不怕死掉，惟一的威胁是无底地形以及库巴城的岩浆之类的地形。

神奇羽毛

如果有了无敌浣熊装都还是死了5次的话（当然你可能没拿那浣熊装来用），接关后的位置就会再出现一个金色箱子，能顶出一片神奇羽毛。羽毛被捡起之后会直接飞入道具格，如果使用的话马里奥就会被直接传送到这一关终点的旗帜旁边——说白了就是让你能直接跳过这关。

通关后隐藏要素



通关后地图上会出现一条新的绿色水管，从水管下去会发现下面还有8个世界的隐藏关卡。开头只有第一个世界，随着玩家游戏能将后面的世界逐个开启。如果认为这些隐藏关卡都是普通关卡的加强版那可就大错特错了哦，不少关卡都是全新的地图，虽然也有沿用普通关卡的地图，但是这些地图要不就是加强了敌人配置或者提升了地形难度，要么就是有各种限制条件，比如全程有只恶灵追赶，或者限时30秒等。而隐藏关卡开启了之后，新手辅助系统就会消失，这时候玩家无论在隐藏关卡还是普通关卡，死多少次都不会有黄金树叶或者神奇羽毛出现了。

©2011 Nintendo

关于生命奖励

在游戏中如果连续踩踏到敌人，又或者一个动作连续击倒多个敌人就会获得额外的生命奖励，计算方式是从第 5 个敌人或踩踏的第五下开始，每击杀一个敌人就增加 1 条命。换言之，游戏中很多喜欢排着队走又或者叠在一起的敌人只要一次过将它们消灭就能获得不少的生命奖励。比如 5-5 里那些叠罗汉叠了 10 层的酷栗宝能一次加 6 条命。

快速刷命方法

只要在 1-2 就可以用了，经过了库巴旗之后来到一个有乌龟的场景，其中一只乌龟在一条长方形的普通金币箱子旁边来回走动。先站到箱子上，然后等乌龟贴近了之后跳下去将它踩死，立刻松手。乌龟壳会在墙壁和箱子之间来回反弹，而马里奥会不停地在龟壳上跳动。按照上面说的原理，每跳动一下就会加一条命。这时候只要慢慢看着，生命数就会不断地上升，生命数 999 也不是问题了。



路易入手方法

游戏通关之后的剧情中会提示路易也被困在笼子里面，开启了隐藏关卡之后，第一个世界的库巴城堡就是救助路易的地方。这个城堡限制时间只有 30 秒，不过路上能搜集到不少增加时间的道具。成功抵达终点救出路易，这样之后便能在选关的时候将角色切换成路易了。路易的能力跟马里奥完全一样，生命数、变装也跟马里奥共通。而迷宫里面抵达库巴旗或终点后，插上的旗从原来红色的“M”字变成绿色的“L”。

普通关卡全金币收集方法

W1-1

1. 起点不远处横跨小河的绳索上；

2. 惟一的水管空间里面；

3. 穿过了隧道之后，从音符跳床上去的平台，在一条能望到一只巨型酷栗宝的绳子上，借助绳子弹跳一下就能拿到。

W1-2

1. 有喷墨吃人花的旋转平台处；

2. 库巴旗过后，第一个坑的移动水平台上；

3. 流星锤吊桥的场景，版边的喷墨吃人花头顶。

W1-3

1. 起点位置用望远镜望崖顶上的蘑菇仔，然后他会将星星硬币扔下来；

2. 彩虹音符方块跳上天堂之后能找到；

3. 关卡最后阶段往下跳的过程中能看到。

W1-4

1. 移动轨道第一个水柱位置的上层轨道处；

2. 过了库巴旗之后再次上轨道车，跌到下层轨道之后往回驶；

3. 过了神秘盒子之后的轨道上，利用水柱到上层轨道就能拿到。

W1-库巴城

1. 第一个旋转齿轮圆心上方；

2. 过了库巴旗后右边的有旋转火球的过道上；

3. 离第二个硬币不远处，有两块大石头，右边那块的背后。

W2-1

1. 用望远镜找出蘑菇仔，然后它会将星星金币扔到左边的高台上；

2. 拿到第一枚金币之后从附近的有吃人花的管道下去；

3. 城堡的外墙上有条要蹲下才能进去的隐藏通道，通过那通道能拿到奖命蘑菇，拿到蘑菇来到的区域还能找到一条类似的通道，后面就是金币了。

W2-2

1. 起点附近能看到；

2. 点燃了火炬之后，沿着小金币出现的路线走能进入隐藏通道并找到星星金币；

3. 终点区域的水管出来后，往左走能发现地下一排可以打碎的石头，蹲下进去之后能找到金币。

W2-3

1. 这里要准备浣熊的变装，马里奥点阵图的平台右下角有砖块，击碎后出现齿轮机关，用尾巴扫动机关能使平台上升，来到路易的平台，星星硬币就在这里；

2. 离开蘑菇平台往下一个平台飞去的时候，途中的某个平台能轻易看见；

3. 碧奇公主的平台左下角，同样是打碎砖块后出现齿轮机关，上升到上面能拿到。

W2-4

1. 不停有怪物跳出来的箱子，而那些怪物正好落到红蓝翻转平台的位置。不难发现，但翻转平台是根据玩家跳跃而翻转一次的，要注意这些地面的运动模式；

2. 从彩色音乐方块跳上天堂能找到；

3. 接近终点位置，一大片翻转平台 + 旋转流星锤的地方能找到一个飞行宝箱，跳上宝箱上面便能发现，注意不要将宝箱顶了，不仅拿不到金币一般还会掉下去。

W2-海盗船

1. 从橙色的传送盒子来到另外一艘船上找到；

2. 有鼹鼠冒出来扔飞镖的那艘船墙壁上；

3. 最后一艘船，从船尾或者跟前一艘船的桥上跳下去能找到。

W3-1

1. 大遗迹右边外墙上，直接用起点的炮台射上去就能拿到；

2. 大遗迹的背后最底下能看到一块特别的砖块，翻滚撞碎之后进去能拿到；

3. 遗迹内部，有很多拦路石而两旁是针刺的房间，最前面有块下压大石头的右边，利用三角跳跳上去能看到。

W3-2

1. 正常流程第二次下水后，抵达库巴旗之前能见到一个地方有三条鱼并排游泳，旁边的铁丝网内能看见，从三条鱼后面的位置能找到个小洞进去拿；

2. 从第一条横向的长鱼前方地面的小坑进去看见水管，水管里面能找到；

3. 用火球之类的攻击将竖着的那条长鱼打缩下去，然后从那位置游上去即可见到。

实用技术 特快专递

TIPS 在选关画面中，下屏幕会显示玩家现在站着的关卡最快的通关时间（前提是已经玩过一遍）。因此玩家就算通关了之后还可以和朋友较量一下谁通关速度更快哦。

W3-3

1. 经过了起点前面的浮木桥之后，这个平台左边的墙壁能看见一个齿轮机关，要用浣熊的尾巴抽这个机关令平台上升，从上面的水管进去便能找到；

2. 找到库巴旗之后，从左边凌空的几块浮木搭出来的路跳过去，到尽头的墙壁位置用三角跳往上跳便能找到；

3. 用望远镜找到蘑菇仔，然后它会扔出星星硬币，往那个位置去的时候注意直接在下落的过程中拿到即可。

W3-4

1. 起点不远的位置有棵大树，利用上面的绳子跳上去能看见移动方块，顶起这些移动方块到合适的高度就能跳上去拿到；

2. 经过了库巴旗之后，附近的绳子上有一个移动方块，利用这个方块跳上彩色的音乐跳板上去天堂，天堂尽头便能拿到。

3. 关卡末段，三条橡皮绳连接的四个平台，并且每条橡皮绳的上吊着流星锤的位置。连接着第一、二根绳子的平台上稍等能看见飞行宝箱过来，跳上这个宝箱就会将马里奥送到金币处了。



w3-5

1. 强制卷轴关卡，路上便能找到；

2. 强制卷轴关卡，不难发现但稍难拿到；

3. 卷轴上升的最后阶段能看见。

W3-海盗船

1. 起点位置，第一根超大狼牙棒的左边；

2. 经过库巴旗之后，一大排狼牙棒的路线上中间第二个空隙处能在靠镜头的方向找到小路，下去就能找到；

3. 从 BOSS 房间出来，终点左边船头的木板上。

W4-1

1. 起点位置往小山跑，小山的左边小水池旁能看见很显眼的砖块，破坏掉进去便能找到；

2. 登到山顶后很显眼的地方能看见彩色音乐跳板，上去天堂即可拿到；

3. 库巴旗旁边的炮台，进去之后就能看到。

W4-2

1. 从第二堆酷栗宝叠罗汉的平台旁边的小口进去即可拿到；

2. 第三堆酷栗宝叠罗汉的位置，从后边墙壁上的黄色跳板跳跃能看见一个放着增加时间道具的隐藏平台，如果没有浣熊装要进入那个位置比较考三角跳的控制能力，从这个平台下去便能拿到金币；

3. 快上到顶部的时候，右边的位置有一个红色感叹号砖头，顶三下能顶出 3 块垂直叠起的黄色石头，从这三块石头跟右边的墙壁的空间用三角跳上去即可拿到。

W4-3

1. 第一块蓝色的滚动方块上

2. 绿色方块后面的彩色音乐跳板跳上天堂；

3. 经过了库巴旗之后，利用旁边的望远镜望一下屋顶的蘑菇仔，然后它会将金币丢下来。

W4-4

1. 通过了传送箱子之后，金币跟和一群鬼魂在玩火车游戏；

2. 库巴旗的平台右侧，走近那里会出现隐藏平台，一直走下去便能发现隐藏通道，尽头的管道里面能拿到；

3. 第二次通过传送箱子之后能看到，利用隐藏地板过去即可。

W4-5

1. 有紫色神秘盒子的平台，上面有两个绿色按钮，两个都同时启动后，最右边的按钮延伸出来道路上能找到；

2. 经过了库巴旗之后，第二个绿色开关按下了之后尽快去最靠左上角的位置，那里有一个黄色的移动平台，平台移动到橙色传送箱子的后面就是；

3. 通过了第二个传送箱子之后来到的平台，这个平台左下角的两个按钮同时按下，出现的道路能找到。

W4-海盗船

1. 开始位置的红蓝翻转地板上，很容易发现但拿的时候要小心。

2. 通过了第一段红蓝翻转地板路之后进入船舱，躲过滚筒下去下一层便能发现，因为强制卷轴的缘故所以速度要快；

3. 最后一段红蓝翻转地板上，有回旋镖乌龟阻挠。

W5-1

1. 起点附近，四块易碎岩排成的石桥下面有个水管，进去之后即可发现；

2. 山路上遇到两个长着浣熊尾巴的下压岩石，跳上它们头顶就能发现；

3. 经过了库巴旗之后，上升平台上升的过程能看到。

W5-2

1. 出发前记得准备火焰马里奥装，起点位置直走去到尽头能看见一个圆形像洗衣机的房间，从房间左边的道路进去能发现 4 个火炬，用火球将这些火炬点燃就能打开铁闸，金币在里面；

2. 还是圆形洗衣机房间，6 点钟方向的位置有个可以跳上去的平台，上面能拿到金币；

3. 地上有条很长的滚筒的走廊尽头能看见第三枚金币。

W5-3

1. 库巴旗之后，经过第一个钟摆平台的时候能看见；

2. 经过了钟摆平台的一段路之后来到来到一个平台上能看见旗杆，爬上去并跳到彩色音符跳板上，到天堂去拿；

3. 从天堂下来之后，进入一个移动平台道路，两个黄色移动平台分开后，选左边的平台路上就能找到（不过路途比较坎坷）。

W5-4

1. 第一次出现小型鼹鼠的时候，那个位置有三个隐藏方块，顶开之后跳上去，往右跳；

2. 前进的路上能看到，要经过一条蹲下才能通过的道路；

3. 过关前的路上能找到。

W5-5

1. 橙色大块的弹跳板跳到高台上之后，高台的左边能看见一行垂直的金币，最下面那个就是；

2. 库巴旗之后，往之后一个平台走的路上能看见；

3. 最后阶段降落过程能找到。

W5-库巴城

1. 三个下压岩石的位置，用三角跳跳到中间那块岩石的头顶就能拿到；

2. 拿到第一个金币之后往右走，岩浆上的浮游铁丝网队列起点的位置；

3. 过了库巴旗之后，左边一列浮游平台尽头。

W6-1

1. 起点位置，翻过前面的 4 块白色岩石就可以看到；

2. 库巴旗的平台，右下角能找到水管，下去是一条水路，尽头的水管上面有一行垂直的金币，最顶那个就是；

3. 从水路出来之后，不停有飞鱼的那条橡皮绳上面有一个飞行宝箱，跳上去会发现宝箱上面还有根绳子，上去就能发现。

TIPS 抵达终点的时候，玩家如果能摸到旗杆最顶部不仅能奖励一条命，而且旗帜升起之后还会变成金色。



W6-2

1. 起点位置右边的房间内；

2. 地面不规则升起的房间上层，墙脚能发现一块特别的砖块，破坏后进去便能发现；

3. 两个电梯的垂直通道上，跳到右边电梯上面，上升到顶层的时候能发现隐藏通道，进去之后便能拿到。

W6-3

1. 左边钢琴房尽头；

2. 在中间的 3D 空间房间里乱跑；

3.，鬼屋书库，第一个房间内。

W6-4

1. 第一个区域直走拐弯之后到尽头房门，房门上面的平台能找到。

2. 第二个区域，同样是出口的房门上面的平台上

3. 经过了库巴旗之后，前进的路上能看到。

W6-5

1. 走到尽头的大墙壁，那块往右平移的长方形跳板平移到尽头的位置，留意一下影子能找到；

2. 库巴旗之后还会出现一个横向平移的跳板，途中会遇到能用三角跳的两面墙，用三角跳跳上去即可；

3. 经过一段跳板路之后会出现 4 块浮木搭成的桥，第一块浮木正上方就是。

W6-海盗船

1. 第一段路能发现几个箱子刻意围住一个金币，跳进去就能拿到；

2. 船舱中能发现几个向上移动的箱子，顶高这几个箱子然后跳上去就能拿到；

3. 强制卷轴从往上升变成往右移的时候，船舱的左上角能找到。

W7-1

1. 开始跳入水中之后的场景中，打坏红色按钮下面的箱子能看到。

2. 过了版中的库巴旗之后，从直往下的水道地下绕到三条长鱼的背后，用火球将中间的鱼打缩进去就能在石隙中看到。

3. 同样是三条鱼背后的垂直水道，墙壁上的小洞能看见（注意里面还会有一条鱼出来）

W7-2

1. 起点直走会遇到一个底下有铁链球的红色感叹号砖头，顶这个砖头三下出现 3 块黄色砖头，利用者三块砖头拼成的楼梯上去即可看到；

2. 库巴旗之后的平衡滚筒通道，右边的浮木上能拿到；

3. 随后一个场景的针刺地板上。

W7-3

1. 第一个橙色传送箱子右下方；

2. 第一个橙色传送箱子出来后能看见三个向上移动的方块，顶起这些方块会看到彩色音符跳板，利用跳板上天堂拿。

3. 库巴旗旁边的望远镜能看到，过那个场景的时候顺便拿即可。

W7-4

1. 从起点往前走，从第一个蓝色钟摆平台旁边的小木柱爬上去能找到；

2. 从老鼠笼出来之后就能发现，传送箱子旁；

3. 经过了库巴旗后，前方的 L 型旋转平台能找到。

W7-5

1、2. 路上就能看到，难点在于速度要够快；

3. 关卡尾段移动的大木板上能看到，同样当心被锯掉。

W7-海盗船

1. 起点位置，第一个滚筒上；

2. 还是滚筒上，前进路上能找到；

3. 抵达终点后先别往水管里跳，从右边的两个平台上去能看见最后一个红色滚筒，金币在上面。

W8-1

1. 起点位置直走，上下升降的黄色平台左边的能找到一个红色的感叹号砖块，将里面的黄色砖块都顶出来之后沿着这条砖块路走过去就能拿到。

2. 经过了库巴旗之后前面是一条铁球 + 红蓝翻转地板的走廊，从库巴旗附近普通小砖块跳上去来到走廊的上层，这里便能找到

3. 终点附近的炮台，将视角往左上移动一下就能看到。

W8-2

1. 起点不远处的三根凌空的木柱，爬到最后一根顶上便能拿到；

2. 抵达库巴旗之前，两个喷火器右边的浮木上。

3. 经过了库巴旗之后第二根移动木柱的位置能看见放在浮木上。

W8-3

1. 出发前请先自备浣熊装，在第一段绿色滚筒路后来到的平台上能看见左边有一个齿轮机关，用浣熊的尾巴拨动机关令平台升起就能看到；

2. 库巴旗的位置，前面是一个方块滚筒区域，其中一个滚筒上面；

3. 三个龟壳踢地鼠的场景后面有一块超长的旋转柱子，柱子横躺的时候最右边能看见一个平台，上面放着金币。

W8-4

1. 第一辆绿色轨道车上；

2. 经过了库巴旗之后后面的旋转平台边缘上（有 5 只鬼魂围攻但是能拿到无敌星星的平台）；

3. 过了旋转平台之后的跳到移动地板上，移动地板运动的轨迹能拿到，但途中有大型鬼魂袭击。

W8-5

1. 起点那段红蓝翻转地板路上能看到，拿的时候注意地板的翻转；

2. 过了库巴旗之后，红蓝翻转地板区域中间一只鼹鼠的头顶；

3. 经过了塌方地板路之后能看见紫色神秘箱子，箱子里面能找到金币。

W8-库巴城1

1. 两个喷火柱夹着一根垂直木棍的地形，爬到木棍地下能找到；

2. 经过了库巴旗之后来到一个有三只回旋镖乌龟的场景能看到，建议击杀三只乌龟，能拿到回旋镖变装；

3. 利用望远镜能望见，随后的场景中，库巴出现之后在那个位置要用回旋镖拿。

W8-6

1. 起点直路走到一个有魔法师出现的螺丝母的位置，按着螺丝母上面箭头的反方向转动便能找到；

2. 经过了库巴旗、以及拿红色硬币的方块滚筒的场景之后，来到一个圆型铁笼的场景，控制圆型铁笼移动的路线上能看见旁边有个放着时间奖励的正方形铁笼，将这个铁笼踩下熔岩就能拿到；

3. 拿到了第二个金币之后，经过了一个垂直上升的螺丝母机关后抵达一个很长的圆柱形滚筒上面，滚筒的末端摆着金币。

W8-城2

1. 第一辆轨道车移动轨迹上能拿到一个；

2. 通过了轨道车之后，并排的三个会被喷浆顶起的平台，中间的平台被顶上去的时候看见；

3. 第二辆轨道列车走的火球通道上能拿到。

结语

限于篇幅限制，本期未能为大家奉上隐藏关卡的金币收集攻略，笔者深感抱歉。因此，这部分内容将会留在下一期继续为大家送上，敬请期待～！



TIPS 普通关卡W3-2和W3-3之间的蘑菇屋，进去里面能查看剧情中出现过的立体照片，而且能将这些照片直接保存到SD卡里面。



对于本作，相信洛克已不用多费笔墨介绍了吧？由于前作《恶魔之魂》在玩家的口耳相传下累积了良好的口碑与大量的忠实用户，于是本作刚发售便立马吸引了大批玩家踏上这块暗黑大陆展开冒险。不过游戏的超高难度也令不少玩家刚开头就遇到了难点，致使大量读者在卡关后来信询问打法。因此本攻略着重介绍流程中的难点和常见问题，希望对各位的冒险之旅有所帮助。当然，我们也欢迎各位来信探讨，我们的信箱地址是 ucg@ucg.cn。

文 洛克　协力 鞋饿地主·RP　美编 心の永恒

黑暗之魂	NBGI		动作角色扮演
多机种	DARK SOULS		日版
	2011 年 9 月 22 日	1 人	7800 日元
	对应机种为 PS3 及 X360		

DARK SOULS

黑暗大陆安全手册

角色创建

和出国旅游要办护照一样，玩家想踏上这块黑暗大陆自然也需要一个属于自己的身分。在游戏中玩家可以自定义角色的各项数值，除了职业和出生礼物外其余项目均不会对实际游戏造成影响，各位可以依照自己的喜欢设定。

Q：出生礼物选什么？

A：除了盗贼，其余角色均推荐选择“万能钥匙”，此钥匙可以开启上锁的门（和剧情相关的门无法开启）。由于盗贼自带“万能钥匙”，礼物推荐选择可以和混沌女儿沟通的“老魔女戒指”。至于其他礼物都是消耗品和实际用处不大的摆设，不推荐选择。



职业



游戏中共有十个职业，其实这些职业除了初期的使用方法有所不同外，在后期可以说是完全一样的，因此各位玩家不必过于纠结自己所选的职业，下面为大家介绍每个职业在游戏初期的特色。

战士：最基础的职业（基础不代表适合新手），大部分数值都比较平均，由于力量和敏捷值很高，开始就能使用大部分武器，但相对和魔法相关的数值会偏低。值得一提的是，战士初期的盾牌拥有较好的防御性能，足以用到城外不死镇。

骑士：拥有高体力和坚固的盔甲，且能使用回复 HP 的奇迹，因此和其他职业相比生存能力更为优

©2011 NBGI (C)2011 FromSoftware, Inc.



秀。不过骑士因为身穿重甲，在持久力不高的情况下速度偏慢，不推荐新手玩家使用。

流浪者：恣意而为的流浪者，在长期的奔波生涯中练就矫健的身手，敏捷方面要高于其他职业，但相对一击的伤害力也偏低，往往要利用连续攻击才能产生足够伤害。

盗贼：行动敏捷的盗贼，由于自带“万能钥匙”，盗贼可以说是近战职业中的首选。

山贼：作风野蛮的山贼，力量和持久力是全职业中最高的，这也使他在初期拥有最强的近战输出能力，缺点在于智力和记忆力较低，若想使用法术技能需要比其他职业投入更多点数。

猎人：可以当做是远程版的战士，惟一区别在于初期可以获得一把弓箭。

魔法师：来自彼海姆龙学院的魔法师，能使用远距离的魔术攻击敌人。魔法师的优势在于魔法攻击射程远、使用次数多，但追尾能力和攻击力稍逊于咒术。

咒术师：在大沼泽进行修炼的咒术师，能自由自在操控火焰。和魔法相比，咒术的攻击力高，范围大，但使用次数少，适合在危险的时刻使用。

圣职：可以使用奇迹的圣职者，由于不少奇迹都拥有回复HP的效果，因此圣职者在杂兵战中不容易死亡，不过一旦和BOSS开打，就会暴露出输出方面的不足。

一无所有：数值非常平均的职业，可以根据自身的喜爱自由加点，适合已经熟悉游戏的玩家使用。

各职业出生数值一览

职业	出生等级	HP	体力	记忆力	持久力	力气	敏捷	耐力	智力	信仰
战士	4	594	11	8	12	13	13	11	9	9
骑士	5	659	14	10	10	11	11	10	9	11
流浪者	3	573	10	11	10	10	14	12	11	8
盗贼	5	552	9	11	9	9	15	10	12	11
山贼	4	616	12	8	14	14	9	11	8	10
猎人	4	594	11	9	11	12	14	11	9	9
魔法师	3	531	8	15	8	9	11	8	15	8
咒术师	1	573	10	12	11	12	9	12	10	8
圣职	2	594	11	11	9	12	8	11	8	14
一无所有	6	594	11	11	11	11	11	11	11	11

Q：我是一名新手，开始选择什么职业比较好？

A：新手的话，推荐选择的职业有盗贼、魔法师和咒术师，其中盗贼必杀的攻击力不俗，且自带“万能钥匙”，出生礼物可以选择



“老魔女戒指”，省去后期用道具交换的麻烦，缺点在于基础智力较低，学习魔法需要较多点数；而另外两个职业都拥有不错的远程输出手法，其中魔法师的魔法使用次数多，伤害力主要通过智力提升，咒术师攻击力高，但相对咒术的使用次数少，伤害力只能通过升级手套的方式提升。新手玩家不妨先将这几个职业都试玩一遍，才能知道哪个职业真正适合自己。

篝火



篝火算是玩家在游戏中的据点，调查篝火后游戏会自动存档，并把最后调查的篝火作为玩家的复活点，需要注意的是一些篝火并未点燃，此时先要调查一次将其点燃，之后还需调查一次才能休息。当玩家休息后将会自动回满HP，并将元素瓶补充至上限，同时普通杂兵也会被强制刷新。

Q：如何提高元素瓶的携带量？

A：元素瓶的携带上限跟篝火有关，当玩家在篝火处休息时元素瓶会自动补充，如果该篝火进行过“注火”则会提高元素瓶的上限。角色需要先使用1点人性恢复肉身才能进行“注火”，注火后的篝火将提升元素瓶上限，元素瓶的上限为20瓶，即注火3次。需要注意的是后面两次注火需要用到“注火秘法”，“注火秘法”在击杀地下墓地的BOSS后获得。

Q：如何增加元素瓶的回复上限？

A：需要道具“防火女的灵魂”，取得该道具后前往传火祭祀场下层和防火女对话，把灵魂交给她即可强化元素瓶。经过强化后的元素瓶会提升回复量，元素瓶一共能强化7次。

防火女灵魂获得地点

1. 不死区教堂：在钢铁骑士背后的尸体上，非常显眼。

2. 病村：在水车附近有一个类似下水道的场景，里面有很多吹猛毒箭的敌人，推荐带上奇迹“返乡”前往，取得魂后直接回到篝火。

3. 克拉格的住处：杀掉蜘蛛妹妹能获得一个灵魂，由于这个蜘蛛女对我们攻关起到不少帮助，推荐通关前再杀死她。

4. 王城：杀掉第一个篝火处的NPC获得灵魂，这个NPC不影响剧情，推荐通过王城后直接解决。

5. 王城：触发防火女被杀事件后前往王城，在BOSS战前使用相关道具（系统会提示使用）侵入黄金骑士的世界，杀死凶手黄金骑士能获得一个灵魂，不过一周目中推荐把这个灵魂用来复活防火女。

6. 小隆德遗迹：从传火祭祀场乘坐电梯下来，通过最初的桥后往右即可看到发光的道具。

7. 公爵图书馆：在救魔法师的牢房里，开启牢房的钥匙在通往结晶洞穴的秘密房间的宝箱中。

升级

在篝火处使用灵魂即可升级，只要玩家调整任意一项属性点都能提升角色的等级，升级后除了提升玩家选择的属性外，还会额外增加角色的防御力和异常状态抗性，初期推荐先提升角色的力量和敏捷，至少将力量提升到16，敏捷12，这样才能确保拿得动初期神器飞龙剑。后期大部分职业推荐优先提升体力、持久力和力量，魔法师和圣职者则优先将魔力和信仰提升到能学习大部分技能的标准。由于LV.100后升一级动辄上万经验，靠普通打怪升级的方法必然不能提供所需的灵魂，此时推荐通过刷魂收集灵魂，关于刷魂的方法可查看本期光盘说明。

各阶段所需灵魂

等级	所需灵魂
LV.2～LV.10	673～811
LV.11～LV.20	829～2601
LV.21～LV.30	2857～5567
LV.31～LV.40	5915～9505
LV.41～LV.50	9957～14535
LV.51～LV.100	15103～60265
LV.101～LV.200	61592～302625
LV.201～LV.300	306370 ～ 846185
LV.301～LV.400	853548～1810945
LV.401～LV.500	1823126～3316905
LV.501～LV.600	3335104～5484065
LV.601～LV.700	5509482 ～ 8432426
LV.701～LV.792	8466260～11938030

角色数值说明

1.契约	显示玩家正在和哪个NPC达成契约。
2.HP	显示角色的当前HP/最大HP，升级时提升体力即可增加，最大为1900。
3.精力	显示角色的精力最大值，升级时提升持久力即可增加，最大为160。
4.装备重量	显示角色当前的装备重量/最大承重量，如果当前重量超过最大承重量的50%，角色的行动会变得迟缓。
5.武器区	显示角色当前装备武器的攻击力，其中魔法攻击需要提升智力，物理攻击需要提升力气。
6.防御区	显示角色对各项伤害的防御力，通过升级即可提升。
7.强忍度	数值越高角色受到伤害越不容易进入硬直状态。
8.异常状态槽	数值越高，相关的异常状态槽增长越慢。
9.寻宝能力	提高物品掉落率，可通过装备“贪婪金蛇戒指”和使用人性提高数值，最高410。
10.体力	决定HP值的高低。
11.记忆力	数值越高角色能携带越多魔法。
12.持久力	影响精力、最大承重量和抗出血能力的数值，从中期开始可以考虑将灵魂适当投资到这里。
13.力气	数值越高物理攻击力越高，同时力气也是使用强力武器的必要数值，最好优先提升。
14.敏捷	和力气一样是使用强力武器的必要数值，也会影响弓弩类武器的攻击力。除了猎人，其余职业增加到一定数值即可。
15.耐力	影响角色的防御力和抗出血能力。
16.智力	影响魔法的攻击力，同时也是使用强力魔法的必要数值，魔法师需要优先提升该数值。
17.信仰	影响奇迹的使用效果，同时也是使用强力奇迹的必要数值，圣职需要优先提升该数值。

TIPS 制作攻略时1.04版补丁还未推出，因此本文一切内容均以1.03版为准，更新后一些以咒术作为输出手段的战术可能会失效。

生者&亡者

由于玩家控制的角色是受到诅咒的不死人，因此在正常情况下都会以亡者的形态进行冒险，亡者可以通过在篝火处选择“脱离活尸状态而复活”的方式恢复成生者（需要1点人性）。需要注意的是，在生者状态下一旦死亡就会变回亡者，因此不到必要时刻不推荐白白浪费人性转换形态。

两种状态的差异

事件	生者	亡者
召唤玩家协力战斗	可	不可
联网游戏时被玩家召唤	可	可
联网游戏时被其他玩家入侵	可	不可
NPC乱入事件	可	不可
联网游戏时入侵其他玩家	可	不可
注火	可	不可

线上游戏·合作篇

本作的联网方式比较特殊，只要玩家的PS3能登陆互联网，那么在进入游戏的时候不会询问玩家而自动联网。杂兵战方面联网游戏和正常游戏差别不大，区别在于玩家可以调查地上遗留的红色信息和血迹，红色信息为其他玩家使用“橘建言蜡石”留下的咨询，其中不乏一些对过关有帮助的提示（当然也有故意坑人的提示），玩家也可以使用相关道具留下信息或是评价他人的信息；血迹则是其他玩家死亡后遗留下的痕迹，调查这些血迹可以看到这个玩家的死亡过程，通过查看血迹往往能发现一些自己没留意到的难点。BOSS战方面，如果玩家处于生者状态，在BOSS雾门附近仔细寻找的话可以发现一些白色印记，这些印记是其他玩家使用“白标记蜡石”留下的召唤符号，点击后可以召唤玩家一同对付BOSS，当然你也可以在BOSS门口留下印记等待其他玩家召唤你。下面是召唤的规则



1. 房主必须为生者状态，被召唤的玩家没有状态限制。

2. 被召唤者的等级必须在房主的等级加减10%之间，例如房主为LV.50，那么他可以召唤45级（50-5）～55级（50+5）的玩家。

3. 房主所在地区的BOSS必须存在，也就是说保持雾门状态，而被召唤者没有这个限制。

4. 为了避免自己当房主的情况下被其他玩家召唤，当自己留下白色印记时无法召唤其他玩家。

5. 被召唤者无法使用元素瓶回复，当房主使用元素瓶的时候被召唤者也具有同样的回复效果。

Q：我和朋友相约在一个地方见面，但是看不到对方留下的印记，这是为何？

A：本作为了防止朋友之间互相刷道具，因此将联机方式略作修改。本作的联网服务器分为几组（具体几组就不得而知），你进入游戏的时候完全不知道自己被系统分进哪组服务器，当然你的朋友也同样无法得知自己在哪组服务器，因此本作几乎不可能和好友联机游戏。

线上游戏·侵入篇

当然，进行联网游戏的玩家并不全是帮助你过关的好人，游戏除了合作模式外，还为喜爱PK的玩家制作了侵入模式。当你以生者状态游戏时有很大几率被其他玩家入侵，下面是侵入的规则：



1. 房主和入侵必须都保持在生者状态。

2. 入侵者的等级范围必须在房主的等级减10%之间，例如房主为LV.50，那么只有LV.45～LV.50的玩家才能入侵他的世界。

3. 房主所在地区的BOSS必须存活，也就是说保持雾门状态，而被召唤者没有这个限制。

4. 成功入侵后，如果房主进入BOSS战或是死亡，入侵者将会强制返回到自己的世界。

5. 成功打倒房主后可以获得1点人性。

誓约



誓约是游戏中的一个重要系统，玩家可以自由选择自己在游戏中所属的阵营，和某一方签订契约后玩家可以获得各种奖励，例如白教能增加被召唤的几率，同时减少被其他玩家入侵的几率。誓约分为0～3四个等级，升级方式各不相同，下面为大家简单讲解誓约的加入方法和所属规则。

白教



流程中最早能够加入的誓约，其中骑士和圣职在建号伊始便默认和白教签订誓约。由于白教是传授帮助他人的奇迹技能，因此加入白教的玩家在联网游戏时能比其他势力更容易被玩家召唤，同时加入白教的玩家也不容易被其他势力的玩家入侵。对于想和“太阳战士”达成誓约的玩家来说，白教是不二之选。

加入方法：和传火祭祀场电梯入口的NPC佩特鲁斯对话即可签订契约。

加入奖励：可以在骑士和圣女（需要完成相关剧情）那里购买奇迹。

关于圣女的剧情

1. 当玩家敲响不死区教堂的钟后回到传火祭祀场，可以在佩特鲁斯身边看到圣女带着她的两名骑士，和她对话后她会带着三名骑士前往巨人墓地。

TIPS 由于游戏的操作都能通过地上的火焰标志看到，因此攻略中不再赘述。



2. 前往传火祭祀场下层，和之前在教堂救出的骑士对话，给他魂作为情报费后得知佩特鲁斯在巨人墓地背叛圣女独自逃走。

3. 前往巨人墓地，打倒两名发疯的骑士后救下圣女，之后圣女会在不死区教堂贩卖奇迹。

4. 此时佩特鲁斯怕事情败露，会在玩家转换两个区域后杀死圣女，此时出现分支 :1. 救出圣女后杀死佩特鲁斯 ;2. 转换两个区域的情况下佩特鲁斯依然存活，他会杀死圣女，这时再杀死佩特鲁斯可以得到圣女的装备。



混沌的仆人

和蜘蛛女的誓约除了开启前往混沌的捷径外，最重要的是能获得混沌大火球这个异常强力的咒术，如果你是一名咒术师，那么推荐优先和她达成誓约。

加入方法 :在病村击败 BOSS 火蜘蛛后继续前进，打破右边的墙壁，此时一个蛋人会挡住玩家的去路，和他交谈时他会询问玩家是否有兴趣成为他们的一员，同意后他会让路，进去和白蜘蛛对话即可加入。

加入奖励 :签订誓约即可获得咒术“混沌大火球”，当契约等级 +2 时能开启通往混沌的捷径并获得新的咒术。

升级方法 :和白蜘蛛女对话，并将人性贡献给她，贡献 10 个、30 个、80 个人性可分别提升一次誓约等级，由于我们需要的无非是 +2 时开启的捷径和新咒术，因此推荐贡献 30 个人性收手。

特殊说明

1. 加入誓约后，可以先前往恶魔遗迹，这里会有两个主动攻击你的蛋人，其中一种攻击是将虫卵植入角色身体，被攻击后如果角色会做出饶头的动作就说明角色已被虫卵寄生，静等 4 分钟后玩家控制的角色也会变成蛋人。这时和白蜘蛛旁边的 NPC 对话会开始贩卖新道具“坠蛋药”，同时商店中将增加新的咒术。

2. 需要“老魔女戒指”才能听懂白蜘蛛女的语言，除了选择出生礼物获得外，还可以在鸟巢使用太阳虫（混沌中出现）交换获得。

3. 杀死白蜘蛛可以获得一个防火女的灵魂，不过作为背叛誓约的惩罚，玩家将无法使用此处的篝火，建议通关前再来回收。



公主的守护者

几乎没有实际用途的誓约，惟一的好处在于可以欣赏公主的身材，为了不影响其他誓约的效果，推荐在通关前再来这里加入。

加入方法 :击杀王城的 BOSS 后乘坐电梯来到公主的房间，和公主对话即可加入。

加入奖励 :能够使用奇迹“阳光疗愈”和“阳光滋润”（击杀公爵图书馆底层的蛇女获得），不过这两个奇迹要求信仰分别达到 36 和 48，一周目中除非极端加点否则根本不可能使用。

特殊说明

1. 攻击公主即视为玩家背叛契约，此时无法使用奇迹“阳光疗愈”和“阳光滋润”，同时王城进入永夜状态，篝火也无法使用，第一处篝火旁边的 NPC 会主动攻击玩家。

暗月之剑



达成誓约后可以获得制裁有罪之人的“罪人录”，对于喜欢 PK 的玩家来说无疑是一个不错的选择，不过加入条件略显复杂。

加入方法 :前往地下墓地取得“暗月司祭戒指”后前往王城，将升降梯移动到最底层，通过楼梯来到暗月灵廟，在装备戒指的情况下挡路的雕像会消失，在雾门前即可签订契约。

加入奖励 :获得“罪人录”，在装备“暗月誓约戒指”的情况下会被召唤的永夜状态的王城和其他玩家 PK。

升级方法 :通过制裁罪人的方法升级，暗杀 10 人、30 人、80 人可分别提升一次誓约等级，当契约等级 +2 时可以获得新的奇迹魔法。

特殊说明

1. 如果进入暗月灵廟的雾门会进行 BOSS 战，此时将被视为背叛者，背叛后“罪人录”和“暗月誓约戒指”失效。

2. 使用“罪人录”侵入他人世界时，被侵入的玩家不会得到相关提示，玩家可以利用这点在必经之路埋伏，给对手来个出其不意的袭击。

黑暗之灵



这个誓约的作用和深渊大蛇一样邪恶，除了可以入手外观超级华丽的“黑暗之手”外，还能获得一个无限入侵他人世界的道具，喜欢 PK 的玩家就不要犹豫了，和深渊之蛇达成契约，进行无限的杀戮吧 !

加入方法 :击杀黑森林庭院的 BOSS 获得装备“亚尔特留斯的契约”，取得“王器”后前往小隆德遗迹，在最后的雾门中装备戒指坠入深渊，击杀小隆德四王后出现一个篝火，此时切换场景再回来即可见到大蛇，与之对话达成誓约。

加入奖励 :加入后获得强力盾牌“黑暗之手”，并且能在大蛇处花

TIPS 被带有异常属性的攻击命中后屏幕中间会出现一个槽，持续遭到攻击则会增加槽的能量，蓄满后陷入异常状态。

费 3000 魂购买无限入侵他人世界的道具。

升级方法:和大蛇对话并将人性贡献给它,贡献 10 个、30 个、80 个人性可分别提升一次誓约等级,由于使用“黑暗之手”的重攻击可以从其他玩家那里吸收人性,多利用入侵功能满足需求吧。

特殊说明

1. 游戏中深渊大蛇一共会在两个地方出现,拜见公主后切记不要将“王器”献给传火祭祀场的深渊大蛇,否则将无法在深渊看到它,之后自然也不能达成誓约。

2. 把“黑暗之手”当做武器使用的话,其重攻击拥有吸收其他玩家、NPC 人性的作用,誓约等级越高吸收的人性越多。

墓王的手下

掌控死者的势力,加入后可以使用道具“死者眼眸”陷害其他玩家,不过没什么实际用途,推荐在攻略巨人墓地前再来这里加入。

加入方法:前往地下墓地,路上会进入一个由无头石像魔守护的房间,击杀石像魔后可以在其身后获得道具“死者眼眸”,在携带“死者眼眸”的情况下躺进该房间内的一口开盖的棺材,静等一分钟左右即可被传送到墓王所在地。

加入奖励:加入后获得奇迹“墓王剑舞”和武器“墓王的剑”。

升级方法:通过贡献“死者眼眸”的方式提升誓约等级,贡献 10 个、30 个、80 个“死者眼眸”可分别提升一次誓约等级,其中第一级奖励奇迹“墓王大剑舞”,后面两个等级均没有奖励。

特殊说明

1. 墓王是流程中必须击败的 BOSS,因此誓约必须在和他战斗前完成,触发和墓王的 BOSS 战后自动视为背叛誓约。

2. 在联网游戏时使用“死者眼眸”可以让处于相同区域内的其他玩家进入灾难状态,此时这些玩家的关卡难度会有显著上升,如果在攻略时感觉到关卡难度不对劲,可以采取击杀侵入者或离线游戏的方式将关卡难度改回来。

3. 侵入其他玩家的世界后,侵入者当前所在位置会出现一个独特的印记,被入侵者调查印记能召唤出入侵者,在 PK 中获胜的一方可以获得一个“死者眼眸”。由于侵入后其他玩家的关卡难度会直线上升,因此受到玩家围攻在所难免,如果想保命的话推荐四处走动。

4. 侵入者必须在没有通过该区域的情况下使用“死者眼眸”才会产生效果,而且使用中无法进入雾门。



古龙之路

相信这个誓约不用洛克多说了吧?由于龙头石刷魂大法和龙尾剑的存在,导致来黑暗大陆一游的玩家都争先恐后地前往灰烬湖一睹这头千年古龙的英姿,推荐在攻略病村的时候顺路前往灰烬湖加入。

加入方法:从病村前往灰烬湖(详细路线可参照流程),走到尽头和古龙对话即可加入。

加入奖励:取得刷魂的必要道具“龙头石”和“古龙眼珠”。

升级方法:通过贡献“龙鳞”的方式提升誓约等级,贡献 10 个、30 个、80 个“龙鳞”可分别提升一次誓约等级,当誓约等级 +2 时获得“龙石”。

特殊说明

1. “龙头石”和“龙石”需要玩家脱下相关部位的装备才能使用,而“古龙眼珠”可以让玩家侵入持有“龙鳞”的玩家世界,成功击杀该世界的主人可获得一个“龙鳞”。

2. 除了使用“古龙眼珠”收集“龙鳞”,装备“贪婪金蛇戒指”后前往飞龙谷击杀蓝色飞龙也有高几率获得该道具。

3. 和古龙达成誓约后别急得离开,断它尾巴可取得武器“古龙大剑”,攻击它的尾巴并不算背叛誓约。



森林的狩猎者



保护黑森林庭院不被外人侵入的神秘组织,也是游戏中一个非常有意思的誓约,玩家可以享受狩猎其他玩家的乐趣,不过因为黑森林刷魂大法的存在,推荐在入手龙头石之前不要达成誓约。

加入方法:首先要在古城前面的铁匠处花 2 万魂购买“亚尔特留斯的徽章”,开启黑森林的门后沿着左边直走,和小屋中的猫对话,全部选“是”即可加入。

加入奖励:“白猫誓约戒指”。

升级方法:通过击杀侵入黑森林中的玩家提升誓约等级,击杀 10 人、30 人、80 人可分别提升一次誓约等级,升级没有任何奖励。

特殊说明

1. 和白猫达成誓约后森林中的 NPC 不会主动攻击玩家,而玩家对森林中的 NPC 做出任何攻击动作将被视为背叛誓约。需要注意的是,在游戏过程中这些 NPC 有时候会脑袋短路跳崖自尽,这种行为也将被视为玩家攻击 NPC。

2. 当玩家装备“白猫誓约戒指”后将视为同意被白猫召唤,此时只要有其他势力的玩家进入庭院,不管玩家所处何地都会被召唤到庭院中击杀入侵的玩家。由于击杀入侵者是不受等级限制的,如果遇到强敌推荐等待援军到来再一起围攻对手。成功击杀入侵者后玩家将获得一些升级装备的材料,并自动传送回召唤前的所在地。

3. 达成誓约后狩猎团的团长会出现在白猫门口,与其对话后他会跑到病村水车的入口附近开设商店,只要玩家还是“森林的狩猎者”的一员,就可以在他那里购买一些装备。



TIPS 毒状态分为普通中毒和猛毒,普通中毒会缓慢掉血,威胁不大,猛毒的掉血速度将增加数倍,一旦陷入猛毒状态需立刻回到篝火恢复,注意两种毒属性会同时存在。

太阳的战士

信奉太阳之力的骑士团，不过苛刻的加入方法让不少人望而止步，由于奇迹“太阳的光枪”必须在二周目中才能获得，因此等到二周目再加入也不迟。

加入方法：强行冲过被火龙盘踞的大桥，在桥的另一端有一个篝火和一座雕像，在信仰达到50的情况下调查雕像即可加入（1.04版要求的信仰修正为25，使加入难度下降不少）。

加入奖励：学会奇迹“雷枪”。

升级方法：通过贡献“太阳徽章”的方式提升誓约等级，贡献10个、30个、80个“太阳徽章”可分别提升一次誓约等级，当誓约等级+1时可获得奇迹“大雷枪”，后面两个等级均没有奖励。

特殊说明

1. 想到达誓约地点的方法有两种，其一是站在桥中间引诱火龙下来，趁此机会近战杀死火龙或强行冲过去；其二是在城外不死街的高塔上朝龙背射一箭，这时候会引发BUG导致火龙直接摔死（版本更新后可能无法使用此方法）。

2. 使用“白标记蜡石”帮助其他玩家通过BOSS，可让加入誓约的规定信仰值 –5，如果在一点信仰都不加的情况下需要完成9次（在1.04版中帮助其他玩家3～4次即可达成目标）。

3. 当誓约等级+1时贡献最终BOSS薪王的灵魂可获得奇迹“太阳的光枪”（需要二周目）。



战斗

本作的战斗方式虽然简单但不失深度，L1（LB）、L2（LT）、R1（RB）、R2（RT）分别对应左右手装备的轻重攻击，通常来说右手装备主力武器，左手装备盾牌、弓等辅助装备，为了方便识别，在下文中我们以左轻、重攻击，右轻、重攻击来称呼这几个功能。下面为各位一一说明攻关中常用到的技巧。

画面说明

1. 体力槽：显示角色当前体力，降至最低角色死亡。

2. 精力槽：显示角色当前精力，翻滚、奔跑、攻击、防御等动作均会消耗精力。

3. 人性：显示剩余人性，死亡后人性会强制清零，只能通过拾取魂魄的方式找回。

4. 灵魂：显示剩余的灵魂数量，死亡后会强制清零，只能通过拾取魂魄的方式找回。

5. 技能：技能快捷栏，此栏可以放置奇迹、魔法和咒术，通过十字键↑更换所选技能。

6. 左手装备：显示角色当前使用的左手装备，通过十字键←可快速切换装备。

7. 右手装备：显示角色当前使用的右手装备，通过十字键→可快速切换装备。

8. 道具：道具快捷栏，除了元素瓶外，任何可使用的道具都能放置在这里，通过十字键↓可以更换所选物品。



背刺＆格挡

在敌人背后发动攻击即可使出威力巨大的背刺攻击，在双持状态下背刺的攻击力同样有加成。背刺虽然好用，但从中期登场的敌人玩家将很难绕到它们背后，此时若想一次性给予大伤害就要用到另一个技巧——格挡。

左手装备盾牌时使用重攻击角色会做出格挡动作，如果在敌人攻击到你的一瞬间使用格挡能弹开敌人的攻击，此时使用右轻攻击可以发动高威力的反击，足以秒杀中期大部分敌人。不过本作中格挡的发动时机很难掌握，加上敌人的攻击力偏高，不推荐经常使用。此外，部分盾牌的重攻击具有特殊效果，装备这些盾牌的时候无法使用格挡攻击。

双持

按下△（Y）键后角色会双手使用右手武器，此时右手武器的攻击力得到加成。“飞龙剑”、“月光大剑”这类强力武器的重攻击还会演变成威力巨大的必杀技（会快速消耗武器耐久度）。需要注意的是，在双持状态下角色将无法使用左手装备，因此在安全性方面会略逊于单手状态。

破防

从城外不死区开始就会频繁出现带着盾牌的杂兵，此时如果不能快速瓦解它们的防御，玩家往往会陷入不利的局势。常用的破防手段有两种，一是绕背后使用背刺结果对手；二是使用“踢”这个动作直接崩坏敌人的防御，不过踢这个动作比较复杂，需要同时将左摇杆前推＋右轻攻击，初次上手的玩家最好提前练习，避免在实战中出错招式而遭敌人反击。

回避

由于防御敌人的攻击会消耗大量精力，而且一些强力招式无法抵挡，因此游戏中减少伤害最有效的方法是利用翻滚回避攻击。需要注意的是，翻滚的无敌时间是根据自身的装备重量而定，当身上的重量超过承重量的50%时角色的行动将会变得异常缓慢，此时的翻滚会有一定延迟，导致不能及时回避攻击。和强敌作战时尽量让装备重量小于承重量的25%，这样才能有效地回避攻击。



落下攻击

落下攻击是游戏中伤害最高的输出手段，当角色从高空往下跳的同时按住右轻攻击，角色会保持拔剑的姿势落地，途中碰到的敌人都将受到毁灭性打击。

死亡的艺术

在不熟悉地图时死亡是最正常不过的事情，当你在一个地方连续失败数次切记不要气馁，应将之前死亡的原因归纳一下，这样就能避免下次犯相同错误。正常来说同一地区前三次死亡是用来熟悉地图，当你完全熟悉该地区后大可不用中不理会挡路的杂兵，活用翻滚和跳跃绕开敌人的夹击，这样才能在最短时间内前往目的地。

TIPS 陷入诅咒状态后角色当场死亡，复活时HP的最大值会减少50%，可以使用“解咒石”移除。

黑暗大陆安全手册

北方的不死院



①虽然是游戏的第一关，但不熟悉游戏的玩家还是会举步艰难。调查发光的尸体获得牢房钥匙，开启后顺路前行点燃篝火。这里顺便和各位说一下本作的存档结构，游戏是全程自动存档的，当玩家在野外更换装备或是砍到NPC都会自动存档，可以通过画面右上方是否有火焰标志判断存档情况；

②进门后会遭遇BOSS，此时除非你的走位足够风骚，否则还是不要招惹它为妙。BOSS登场后左边锁住的铁门开启，下去到达第二个篝火；

③在遇到弓兵挡道的路上有两具尸体，调查后分别获得初期武器和盾牌，按暂停键调出菜单装备后举盾奔跑，此时弓兵会向后拉开距离，冲上去使用背刺结果它吧；

④进入雾门后朝右走，上楼梯时要小心滚石陷阱，之后走进被滚石撞开的房间，与骑士对话获得元素瓶和二楼的钥匙；

⑤猎人、魔法师、咒术师和圣职在进门后调查发光点能获得副武器，弓兵身后的房间里有一个盾牌兵和一扇目前无法开启的门，此时不推荐与它周旋，进入雾门即可进入第一场BOSS战。

BOSS 不死院的恶魔

BOSS主要攻击方式

1. 横扫攻击：涉及前方扇形范围，BOSS身边和背后均为安全地带，当然也可以使用后滚躲避。

2. 顺劈攻击：涉及前方直线范围，并会扬起尘土。使用前BOSS有明显的准备动作，推荐以最快速度绕到BOSS身后。

3. 落下攻击：涉及BOSS周身，看到BOSS跳起适当拉开距离即可，当BOSS落地会出现大硬直，可趁机绕背。

走进雾门时BOSS刚好在我们的正下方，此时不要犹豫（站太久的话BOSS会使用跳斩破坏平台），勇敢地跳下去使用落下攻击重创BOSS吧！遭到落下攻击的BOSS只剩下一半体力，远程职业可以锁定后直接磨死，而近战职业推荐跑到BOSS身后，这里是它大部分攻击的盲点，可以安心输出。胜利后获得大门钥匙，走到头触发剧情，来到新地点传火祭祀场。

传火祭祀场·广场

①和旁边的NPC对话得知目前的使命是敲响位于不死区教堂和病村的钟，鉴于病村难度过高，一周目推荐先攻略不死区教堂，不过走人前还是要先把周围的宝物搜刮干净；

②篝火旁边有三个入口，先从中间的入口进入，和里面的NPC对话可加入白教，由于早期我们的实力较弱，推荐加入自保。从他身后的电梯口跳下去能看到大量宝箱，不要错过；



③前往墓地寻宝，墓地的骷髅推荐全部无视，拿完雁翅枪和望远镜原路返回，其中雁翅枪算是取得飞龙剑前的一大利器，能够一边防御一边攻击，安全性极佳；

④在篝火旁有一口井，以此为起点向上前进即可到达下一个地区，需要注意路上有一个小怪会丢火焰壶，建议把敌人一个个引出来击杀；

⑤进入下水道往右前进，尽头的铁门以后才能开启，离开下水道后会遇到大批敌人，建议采取单独击破的战术缓慢推进，进雾门后前进不久能到达下一个篝火点；

⑥接下来的路就比较艰难了，路上会有大批杂兵等着玩家的到来，推荐近战职业去商人处购买一些火焰壶备用。商人的位置在两个盾牌杂兵把守的楼梯下方，盾牌兵推荐采用将其引出后利用踢攻击破防的战术击杀；

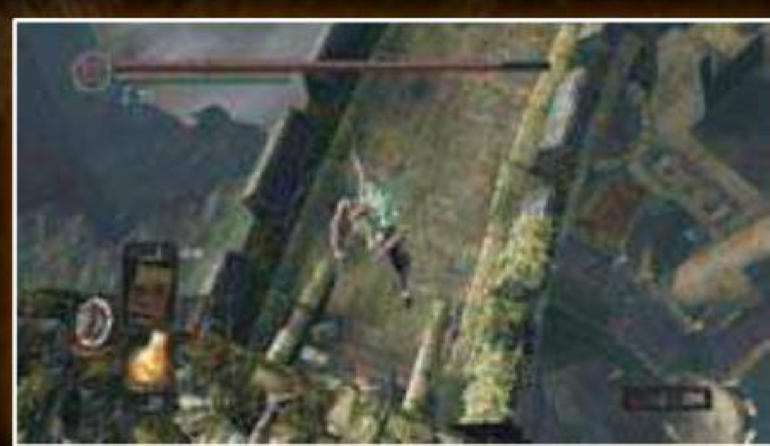
⑦篝火出来的石桥由于有火焰壶干扰，推荐以最快速度冲过去。不过对面的房间里有三个杂兵埋伏，玩家可以退到对岸再慢慢消灭它们；

⑧上台阶后遇到三个杂兵，左边的瞭望台上有一个狙击我们的弓箭手，应将敌人引下台阶再消灭。干掉它们后上台阶搞定落单的弓箭手；

⑨之后的路稳扎稳打并不困难，螺旋楼梯有上下两条路，其中上层是进入BOSS战的雾门，下层则要和黑骑士对决，凭我们现在的实力和它开战显然不利。

BOSS 不死区的牛头恶魔

这个BOSS的攻击方式和第一个BOSS没有多大出入，躲避攻击时小心别从破损的场景中滚下悬崖。进入雾门后爬上入口上方的高塔解决两名弓箭手，否则在之后的战斗中我方很可能被射成蜂窝。



解决弓箭手后往对面前进，快到尽头时BOSS闪亮登场，本战我们要利用刚才击杀弓箭手的高塔战斗，从该处使用落下攻击可重创BOSS，三轮内即可结束战斗。当然，如果是远程职业也可采取一边后退一边使用技能蹭血。

传火祭祀场

①搞定BOSS后前行来到一座大桥，此时不要急着前进，桥后面有一个NPC，对话多次可以结盟，并获得联机必备道具“白标记蜡石”；

②由于第一次过桥的时候必中火龙的吐息，最好将体力保持在80%以上，过桥的关键要点是以最快速度跑到杂兵旁边的凸起地点，这里正好是火龙吐息的攻击死角。推进过程中注意敌人射出的弓箭，奔跑时最好将装备重量保持在承重量的50%以下；

③从右边的楼梯下楼，左边通往之前的篝火，下去前记得将梯子放下，否则之后将重跑一趟。来到这里已满足火龙刷魂和断龙尾剑的条件，具体操作方法可参照本期光盘，推荐在这里利用火龙将自身能力提高到足以拿起飞龙剑，能让之后的旅途轻松不少；



④取得飞龙剑后就可以开始我们的屠城之旅，不过出发前推荐先去商人处购买200发的弓箭。从火龙下面的桥墩前进，由于两个杂兵都守着左边道路，往右边前进比较安全，其中一个守着必经之路的盾牌兵是一个难点，推荐用踢破防后使用右重攻击一刀解决（因为地形问题轻攻击容易弹刀）；

⑤下水道的老鼠会让玩家陷入中毒状态，由于老鼠的攻击速度快，碰面后先退到洞口举盾防御，在它攻击后马上使用重攻击反击。上楼梯后有两条路，其中螺旋楼梯顶层是黑骑士，我们可以暂不理会。

TIPS 陷入出血状态后角色会瞬间损失部分HP。

城外不死教区

①出门后有左右两条路,其中左边是通往火龙所在地的捷径,不过只能从另一侧开启。右边则是通往不死区教堂的路。远处有一头铁甲野猪挡路,推荐以最快速度冲向右边的楼梯,这里是野猪攻击的死角,我们可以在这里慢慢料理来袭的杂兵;

②清完下层的杂兵上楼,由于后面有两个弓箭手骚扰,建议把上层的盾牌兵引下来解决,之后再将桥上的两个弓箭手一并收拾,野猪推荐在桥上用弓箭活活射死;



③从桥正下方的楼梯进入地下室,里面有一群低级杂兵等着你的到来。由于第一层的死尸带着之后救黄金骑士的钥匙,因此第一次来到这里还是稳扎稳打为好;

④爬上雾门来到教堂,这里的敌人除了带着盾牌的骷髅兵外还有一种低级骑士,推荐使用踢攻击破防速战速决。值得一提的是出雾门往右的地方有一个宝箱,里面是盾牌"骑士盾",如果当前剩余的元素瓶充足的话可以考虑入手;



⑤来到图中位置要小心,长廊的两边各有一名敌人,建议先将右边的盾牌兵杀死以免陷入被围攻的局面;

⑥消灭骑士就离下一个篝火不远了,该处左边的道路通往教堂正门,不过那里有三个低级骑士把守,而正前方的教堂侧面对面正是通往下一处篝火的路,推荐无视教堂前的三个敌人,朝篝火狂奔吧!

城外不死教区·教堂

①有篝火作为后援我们可以肆无忌惮的探索周围区域了,先来到下层和铁匠对话,可以在这里适当强化装备。准备就绪后可以前往教堂正门了,在门口的台阶上能捡到通往不死街下层的钥匙;

②进入教堂会遇到一个钢铁骑士,它的攻击能直接崩坏我们的防御,推荐利用它行动迟缓的特点绕圈击杀,当然也可以采用远程手段解决(近战职业使用火焰壶),战斗中注意别引到正门的骑士,并回避第二层法师的骚扰攻击;

③教堂左边(正门视角)有通往二层的楼梯,楼梯旁的电梯是回到传火祭祀场的捷径。不要冒然进入第二层内部,里面有一群初期杂兵等着我们自投罗网,推荐利用走廊狭隘的地形配合火焰壶或咒术群杀,没有杂兵的帮助,之后的魔法师不足为据;



④图中角色正对的方向是BOSS所在地,其余道路均有隐藏要素供我们搜刮,角色背后靠左的长廊尽头有一个牢房,利用之前在地下室取得的钥匙可以救出黄金骑士(由于这段《Fate/Zero》的热播,不少网友戏称其为金闪闪)。

BOSS 石像鬼

战斗中只要经过一段时间另一只石像鬼就会登场,此时局面极度混乱,很有可能被两只石像鬼的吐息攻击活活烧死。比较稳妥的方法是双持飞龙剑,在第二只石像鬼没出场前集中火力干掉第一只石像鬼,这样能让战斗难度降低很多。下面列出BOSS的大致战术:

1. 双人打法:如果在BOSS前处于生者状态且已和骑士结盟,在雾门前会看到一个召唤印记,调查印记可召出太阳骑士共同作战。他会吸引BOSS绝大部分火力,我们只要站在BOSS身后疯狂输出即可,还能顺便断掉第一只石像鬼的尾巴入手武器。

2. 单挑打法:进入战斗后不要锁定BOSS,绕到BOSS身后再发动攻击,如果想断尾则可以集中攻击尾部。当BOSS飞天后根据它的位置预判落下地点,提前用远程攻击招呼它。尽量在第二只石像鬼登场前削减它的血量。在两只同场的情况下切记不要往场景边缘跑,两只同时喷火的话本来就狭窄的边缘地区很难提供所需的回避空间。优先干掉第一只石像鬼后,剩下一只就没有多少威胁了。

胜利后沿着楼梯爬上顶层,敲响钟后第一阶段结束,同时钟楼出现一个贩卖各种道具的圣职,前往不死街下层前可以先来这里购买一些"解咒石"以备不时之需。

城外不死镇

①回到被火龙盘踞的桥上,之前锁住的门可以使用之前在教堂门口获得的钥匙开启,进入后会看到一上一下两条岔路,先通过向上的阶梯回到祭祀场的篝火处。由于之后的路异常艰难,为了避免浪费推荐把身上的魂全部花光,并花费两点人性提升篝火等级;



②下层的敌人和之前的有所不同,其中僵尸犬比较难应付,推荐站在图中位置迎战,如果站在后面的楼梯容易因为地形关系弹刀,站得太前又会被围攻。这些僵尸犬见到玩家后必定会使用冲刺攻击,防御后用右重攻击一刀秒之。在远处落单的那头僵尸犬不要冲过去杀,用弓引过来解决。至于之后从屋子中出来的盗贼和狗比起来简单多了,它们走出屋子的时候不会采取攻击动作,虽然无法马上锁定它们,但



可以使用冲刺攻击抢先解决掉一个。值得一提的是台阶右边的民房可以救出一个NPC,之后他会在传火祭祀场贩卖初级魔法技能,不过要救他必须先在第一个商人那里花1000魂购买"民房钥匙";

③消灭第一批敌人后来到图中位置,这里算是下层的一个难点,虽然知道前面的屋子会出现盗贼,但是后方潜伏着僵尸犬,导致这里不能使用之前的冲刺战术。这里建议各位在盗贼出门的瞬间锁定它们,利用调出火焰壶或咒术秒杀其中一个,干掉拦路的盗贼后剩下的两条僵尸犬不足畏惧。

※这里也可以使用一个邪道战术,在盗贼出门的瞬间利用冲刺攻击秒杀后,马上进入房间并对着门口举盾防御。此时你会发现敌人都挤在门口,利用飞龙剑的重攻击将它们一网打尽吧。

BOSS 羊头恶魔

BOSS主要攻击方式

1. 二连横斩:涉及前方扇形范围,距离远且会攻击两次,即使防住第一下攻击,也会因为精力不足而被第二下攻击破防,只能看准攻击方向使用翻滚躲开。

2. 跳斩:涉及前方直线范围,攻击发生的速度快且攻击力不俗,现阶段除非装备+5的"亡者士兵盾"(击杀骷髅盾牌兵掉落,可以刷教堂门口的骷髅兵获得),否则无法



硬接下这招,推荐使用侧滚回避。

羊头可以说是所有玩家的噩梦,由于它带了两头僵尸犬,加上战斗场地狭小,因此战斗时也包含不少运气成分。和它战斗开场极为重要,一进雾门羊头就会朝玩家袭来,推荐进场后先往右

TIPS 和白猫结盟后门口会出现狩猎团团长,和他对话数次后他会去病村的水车旁贩卖物品。此时如果攻击他,他旁边会出现一个隐形盗贼,杀死盗贼能得到翻滚戒指。

走一小段引诱羊头和僵尸犬过来（进图直接往左边跑很容易被僵尸犬卡住），然后迅速翻滚到左边的楼梯，并以最快速度跑到图中位置举盾防御，此时羊头几乎对你构不成威胁，利用重攻击轻松解决跟来的两头僵尸犬。

解决僵尸犬后就可以根据羊头的站位鱼肉它了，与其战斗不可贪刀，打中2~3下就要用翻滚拉开距离，下面给大家详细说一下战术：第一种情况是站在图中位置时羊头在正下方，可以双持武器用落下攻击；另一种情况是站在图中位置时羊头从楼梯跑上来。这时候如果提前跳下去羊头很有可能会顺着楼梯走下来，导致之后很难再上楼梯，而跳得太迟又容易被它的跳斩攻击。推荐等羊头跑到图中标红的位置再跳下去，并马上面对羊头的方向举盾防御。之后羊头会从上方跳下并产生硬直（如果这时候没举盾防御，我们很有可能被羊头砸出硬直），趁此机会使用双持攻击可造成大伤害。

底层

①羊头旁边有一条小道，中间的两条路分别通往传火祭祀场和底层，推荐先从螺旋楼梯回到传火祭祀场补给再去攻略底层。下水道中可遇到第二个商人，在这里能购买到探路用的道具“七色石”和一些解除异常状态的道具；



②底层前期的怪物以举着火把的僵尸和僵尸犬为主，尽量引过来逐一消灭。来到图中位置会遇到强敌厨师（另外一边带着僵尸犬的厨师建议先把犬引过来杀掉再开战，厨师身后有一条通往大老鼠头顶的路），厨师的动作缓慢，可以利用绕背战术周旋。其身后的仓库中关押着一名咒术师，用翻滚破坏木桶后他会在传火祭祀场购买初级咒术，建议优先购入“引燃火焰”和“铁身躯”；

③进要密切下水道的史莱姆，它从空中落下的一击足以秒杀现在的玩家，活用火属性攻击可以轻松解决它们，顺着下水道直走来到底层的篝火；



④从篝火处下行来到图中位置，以此为路标，下层是BOSS贪食龙的所在地，右边则是大老鼠的所在地。由于大老鼠的毒属性攻击异常凶猛，建议站在图中位置利用弓弩射死，如果箭被前面的栏杆挡住，调整一下站位即可（也可以从厨师身后的通道绕到它头顶，双持飞龙剑落下攻击解决，还能顺路取得“蜘蛛纹盾”）；

⑤从射杀大老鼠的地方向下到达一处宽敞的区域，这里的史莱姆属于可打可不打的类型。该区域一边有个破损的栏杆，里面是游戏中的第三个商人，购入“无底木箱”后就能在篝火处将身上的物品存放进去，免除临时找东西还要翻一堆物品的麻烦；



▲1.03之前的版本诅咒效果会无限叠加，运气不好就会落得图中的下场。

⑥大老鼠旁的瀑布能通往最底层，里面能找到不少物品，特别是最深处的死尸可以捡到“邪眼戒指”，不过途中会遇到不少诅咒青蛙，最好趁它喷出毒雾的时候采用绕背攻击，切勿硬砍硬拼，不小心陷入诅咒状态可一点都不好玩；

⑦从商人旁边的楼梯上去来到BOSS贪食龙的所在地，注意途中的老鼠异常凶猛，建议使用魔法或咒术秒杀，当然你行动够快的话也可以无视它们直接冲入雾门；

BOSS 贪食龙

这个BOSS同样可以召唤太阳骑士帮忙，不过这头龙可谓“胸大无脑”的典型例子，只要知道打法能无伤解决。注意断尾能取得“龙王大斧”，有骑士在场的话我们可以更加轻松地断尾，至于要不要花费1点人性就看各位喜好了。

BOSS常用的招式有甩尾、下压攻击和龙车三种，战斗时切勿从正面接近BOSS，很容易被它直接抓住秒杀。由于BOSS大部分身体都有攻击判定，因此要追着它的背后输出。这个BOSS使用下压攻击后必定会接着使出龙车，在龙车后BOSS会陷入长时间硬直，此时就是我们输出的最佳时机！



既然知道什么时候输出，那么剩下要做的就是引诱BOSS使出下压攻击。推荐更换一身轻量级装备，开场后保持一小段距离站在BOSS前方45°，一旦BOSS使出下压攻击立马绕到背部并紧跟BOSS前进，由于在奔跑中我们的精力已所剩无几，使用近距离攻击的咒术“引燃火焰”断尾。断尾后的贪食龙毫无威胁，重复刚才的战术即可取得通往病村的钥匙（入口在第三个商人旁边），不过现在前往病村只有被BOSS火蜘蛛虐的份，先前往黑森林增加实力。

黑森林庭院

①杀死贪食龙我们也获得足以购买“亚尔特留斯的徽章”的魂，由于现在身怀巨款，回去时最好带上“牺牲戒指”。关于刷魂的方法各位可参照本期光盘的演示（影像中洛克所使用的篝火需要打破墙壁才会出现）。森林中有一个使用弓箭的透明猎人，杀死她可获得增加射击距离的“黑弓”，需要注意的是不要和她在悬崖边战斗，她一旦摔下去这周目就和黑弓失之交臂了；

②树精的攻击距离虽远但手段极为单一，战斗时只要小心它的“怀中抱妹杀”即可，现阶段吃下这招必遭秒杀，看到它双手做出抱人的动作就要向旁翻滚回避了；

③在山贼后面有一个废墟，目前不要理会里面的肥猫，誓约等到取得龙头石后再结也不迟，从废墟下去直走到达BOSS处，途中的水池能捡到进化魔法武器必要的灰烬；



④篝火的右边是通往另一个BOSS——月光蝶的道路，注意一进去会遭到三头树精的埋伏，建议退出来逐一击杀。由于月光蝶长期处在空中，没有强力咒术的情况下不太好打，推荐先在黑森林刷魂，再将咒术手套升到+10（当然有余款也可以继续提升等级）并购入咒术“火弹”，此外奇迹“返乡”也推荐购买，善加利用可以节省大量时间；

⑤通往月光蝶的路上有不少兵马俑，这些敌人用物理攻击对付效果不太理想，第一次探索地图的时候使用咒术或魔法解决，免得在捡道具时遭到暗算，之后可以趁它们起身的时间直接跑进雾门。

BOSS 巨狼

BOSS主要攻击方式

1. 二连横斩：以自身为中心转两圈，周身都有判定，可躲在它的身下或是向后翻滚拉开距离。

2. 横斩：涉及前方扇形范围，可躲在它的身下或是向后翻滚拉开距离。

3. 顺劈攻击：涉及前方直线范围，使用侧滚躲避，BOSS身下同样是这招的死角。

狼的攻击力很高而且行动敏捷，刚开始战斗可能会跟不上它的速度，推荐换上重量较轻的防具应对。与其战斗一定要有耐心，通过向后翻滚和侧滚回避它的进攻，并寻找机会进入它的身下。由于翻滚已消耗我们的大部分精力，建议将咒术作为主力输出手段。攻击一段时间后狼会使出跳跃拉开距离，此时重复之前的步骤慢慢接近

TIPS 如果铁匠伸手找你要火种时不要拒绝，因为每个火种都只有专属的铁匠才能使用，四名铁匠不会互相争抢。



即可，胜利后获得能够进入深渊的戒指。

※ 墓碑后能拾取增加致命一击伤害的戒指。

BOSS 月光蝶

如果你按之前所说的购买“火弹”，那么这个 BOSS 就只有被你蹂躏的份了。开战后月光蝶会停留在空中不断释放魔法，利用翻滚可以躲开。当月光蝶在空中时可使用弓弩反击，或是等它下来。进过一段时间月光蝶会停靠在屏幕中央，锁定后用“火弹”招呼它吧，如果咒术手套有升级到 +10 以上，3 ~ 4 发即可结束战斗。

※ 月光蝶的房间附近能捡到升级武器必备的神圣灰烬，交给铁匠即可将 +10 的武器转换为相应属性。

BOSS 火蜘蛛

如果之前以生者状态打倒入侵的 NPC，那么在雾门前可以召唤他帮忙，这个 BOSS 的实力很强，加上不怕火属性攻击，算是游戏中少有的几个难点 BOSS 战，建议带上“铁身躯”和恢复类奇迹应战。

1. 双人战术：战斗开始后 NPC 并不会马上前来支援，我们要专心躲避 BOSS 的攻击。BOSS 的招式发生速度快且范围大，尽量多使用后滚保持距离，等它吐出岩浆时再绕到侧面攻击。坚持到 NPC 进来就简单多了，在 BOSS 追打 NPC 时站在 BOSS 身后双持输出，等 BOSS 将 NPC 打死，它的血量也所剩无几，使用“铁身躯”硬碰硬解决吧！

2. 单挑战术：单挑的大体思路是利用空旷的地形和 BOSS 周旋，冒然出手反而会遭到 BOSS 的反击。进门后马上锁定 BOSS 并一直和 BOSS 保持距离，耐心等它使用岩浆，趁它处于硬直时进行反击。注意全程不要贪刀，BOSS 血量不多的情况下可以使用“铁身躯”拼血战斗。

病村

※ 从此处开始地图愈加复杂，很难用文字描述清楚。因此之后的部分将主要说明一些战斗难点和重要道具的位置。

①托刷魂大法的福（建议刷到 80 级以上，近战职业和咒术师可以主加体力和力气，魔法师和圣职主加体力和智力、信仰），我们也终于具备前往病村的实力。不过出发前最好去教堂的钟楼那里购买抗毒戒指，并装备底层大老鼠那获得的“蜘蛛纹盾”，借此提高毒抗性；

②去病村有两条路，其一是从第三个商人旁边的门进去，其二是从传火祭祀场篝火旁边的楼梯来到飞龙谷，再从飞龙谷过独木桥到达（需要万能钥匙）。由于从底层过去的路非常不方便，如果有万能钥匙建议走第二条路；

③挡路的胖子皮糙肉厚不好对付，推荐无视它们直接跑路。病村内部需要从楼梯向底层的沼泽前进，楼梯附近都有火把照明，仔细观察不难找到。由于这里有不少会使用毒箭攻击的敌人，连中几次很容易陷入猛毒状态，下楼梯时一定要按 × 键快速下滑；

④顺着楼梯走到底后利用水车的叶片来到地面，背对水车的状态下左边是病村的篝火，沼泽中毒的伤害不高，千万不要因为害怕中毒而四处乱跑，这样很容易引到周围的敌人；

⑤点燃篝火开始搜刮沼泽区域的宝物吧！在背对篝火的情况下右边是 BOSS 所在地，左边则通往病村上层和大树洞，虽然病村上层有不少物品，但道路非常曲折，若想前往一定要记住回去的路怎么走；

⑥如果以生者状态去打 BOSS，在路上会遭到 NPC 入侵，击杀后可取得他的装备。蜘蛛洞在篝火右边的山上，过去的时候最好靠边走，一旦引到那些扔石头的杂兵将相当麻烦。注意不要攻击洞中的背蛋人，它们死亡时背上的蛋会生出许多蛹，即使是 80 级以上的角色也会被瞬秒；

⑦如果你的咒术手套已经强化到 10 级以上，从篝火前往 BOSS 所在地的路上可以遇到沼泽魔女，在她这里能购买高级咒术，并能将 +15 的咒术手套进一步强化。



大树洞 & 灰烬湖



①打完火蜘蛛后沿路进入内部敲响第二口钟，触发剧情后可以进入塞恩古城，同时黄金骑士会把防火女杀死，建议各位先别急着发展剧情。图中红色画出的地方原本是一堵墙，打破后可看到白蜘蛛和她的仆人，达成誓约获得极为实用的咒术“混沌大火球”（和传火祭祀场的咒术师对话，他会问你从哪学来这个咒术，告诉他后他会前往沼泽学习，之后陷入疯癫状态，再次前往沼泽会和他开战）；

②以沼泽篝火作为路边，沿路往左可看到树根，里面是通往灰烬湖的必经之路，想取得刷魂神器“龙头石”的玩家不要错过机会（如果之前打不过火蜘蛛，也可以选择先前往灰烬湖取得“龙头石”）；

③顺着树根进入树洞，破坏左边的墙来到大树内部，接下来需要借助树干不断地往下跳到达大树底层，前期在不熟悉路线的情况下建议慢慢推进；

④大树底部有几头诅咒青蛙，由于战斗区域较小，建议直接下楼跑路。之后会遇到由大型蘑菇率领的蘑菇家族，不要和它们扯上任何关系，否则它们会以绝对的人数优势揍得你没脾气，从洞口出去到达灰烬湖；

⑤进入灰烬湖后一眼就能看到篝火，不过点燃篝火就意味等下玩家要靠自己的双脚爬上大树，“所谓下山容易上山难”，其中的得失就由各位自行判断；

⑥此处和夹缝森林一样，水中的七头蛇会不断阻扰我们前进，利用途中的枯树和斜坡可以最大程度的避开水弹袭击，通往古龙所在地的途中有三个“龙鳞”，分别在七头蛇初始地点的右边、枯树内部和一个贝壳杂兵旁边，杀死七头蛇也能获得一个“龙鳞”，想顺手捞来的玩家可先接近七头蛇诱使它发动近身攻击，防御后进行反击即可。注意在战斗中别太靠近湖水，前面有一条深不见底的沟正等着您的大驾光临……；

⑦沿路直走来到古龙栖息地，订下誓约取得“龙头石”就可按照光盘中的方法刷魂，注意 1.04 版补丁会修正刷魂 BUG，不过我们可以采用在低版本刷完魂再升级的方式满足需求。

北方的不死院②



①回到传火祭祀场，敲响两口钟后传火祭祀场的黄金骑士会杀死防火女，调查防火女的尸体可获得她的装备和一个重要道具；

②乘坐通往教堂的电梯，经过图中位置时跳下，沿着路来到乌巢，根据提示缩成一团后会被乌鸦带回不死院；

③不死院的杂兵配置会有所改变，BOSS房间不要走正中间，下面有一只火焰恶魔等着我们的到来，沿着边缘行走就不会有危险。杀死一个拦路的银骑士后，在出生地点进入画中世界必备的道具“诧异人偶”；

④还记得当初雾门左边那扇锁住的门吗？现在进去可以获得在任何地形都能奔跑的戒指；

BOSS 离群的恶魔

这个恶魔的攻击方式和第一个BOSS大同小异，不过它用武器敲击地面时会引发大范围爆炸，虽然攻击力不高但会炸飞我们，起身后很容易遭到BOSS的追击，BOSS的身后同样是安全地点。

本战的要点在于落下地点的选择，如果掉落的地点离BOSS太近很可能在硬直状态下就遭到BOSS的攻击。落下后不要理会两个杂兵，以最快速度跑到BOSS身后发动攻击，不出意外的话BOSS会妄想用落下攻击压扁我们，不过我们也不是当年那个新手。看准它的落下地点，小心绕到身后继续输出，如果时机把握的好可以卡住BOSS，让它无限使用落下攻击。

塞恩古城

①从教堂侧面的篝火过桥进入古城，这里处处布满机关，踩到突起砖块会触发飞箭陷阱，除了贴墙行走躲避飞箭外，我们也可以利用这些飞箭杀死敌人。开始的两头蜥蜴卫兵不用理会，里面的飞斧机关会帮忙“照顾”；

②古城中一共有4处飞斧机关，机关的难点在于有杂兵阻扰，第一个机关的蜥蜴士兵可以先靠右前进误导它的判断，然后再突然转向从左边突围；第二个机关的蜥蜴魔法师利用持盾冲刺就能破解它的攻击；

③落石陷阱只要看准落石的间隔冲上去即可，一路向上到达控制室，将石头推到没有任何影响的悬崖一侧；


图一


图二

④图1的尽头能获得增加物品掉落率的“贪婪金蛇戒指”，图2可来到古城的著名景点死亡电梯，杀死下面的宝箱怪获得“雷电枪”此武器经过强化足以用到通关。从这里开始会频繁出现宝箱怪这种坑死人不偿命的怪物，以后开箱前最好用咒术辨认真伪；

⑤从控制室的小房间继续向上来到最后2处飞斧机关，第三处机关可以看准时机直接冲过去(机关是两把斧头一组的，求稳的玩家可在中间的空隙休息调整)，第四处机关就比较头疼了，不仅道路非常狭窄，旁边还有一个蜥蜴法师阴人。最稳妥的方法是用“铁身躯”配合咒术打倒法师，这里的斧头依然是两把一组，由于摆动速度比第三处机关更快，建议在中间休整再前进；



⑥从图中位置跳下去来到古城的篝火处，之后的路没有多大难点，断桥的对面有一个卖强化道具的商人，下面还有开启电梯的钥匙。看到雾门后不要急着进去，先上楼把丢石头的精英怪干掉。

BOSS 钢铁巨偶



这个BOSS的战斗要点在于千万不要近身肉搏，有很大几率会被BOSS抓住扔下城堡，最安全的方法是带上一切远程技能，锁定BOSS后边打边退。

王城 亚诺尔隆德

①击杀古城BOSS后触发剧情来到王城(想回古城和石像鬼对话即可)，这里的敌人多为大型钢铁骑士，不仅皮糙肉厚而且免疫正面攻击，战斗时最好先诱使它们发动盾击再绕背输出；



②以王城篝火作为路标，左边是前往公爵图书馆的道路，目前受到王的封印无法进入，先往正前方走吧。杀死恶魔后从长廊跳下沿着图中的屋檐进入大厅；

③大厅内部都是身穿白衣的刺客，这些敌人在远处会使用飞刀攻击，走独木桥时推荐用弓将它们引到宽敞一些的地方再解决；

④满是白衣刺客的大厅最深处有幅画，如果身上携带之前在不死院获得的“诧异人偶”，调查画可进入新地图艾蕾米雅斯的绘画世界。

艾蕾米雅斯的绘画世界

①画中世界的地图虽然不大但路线相当复杂，路上的杂兵建议一个个引出来消灭，要小心头上长着肿瘤的杂兵，杀死后会喷出有毒液体，槽蓄满后陷入剧毒状态，最好在杀死它们的瞬间立刻防御或翻滚；





②图中位置其实是一个捷径，如果你的体力超过1100大可从此处跳下去，若想求稳需要从屋中的楼梯来到底层，注意途中大桥上的腐龙是可以在远处用弓箭射杀的；

③不要理会庭院中的持矛恶灵，优先冲向旁边的屋子进入地下室(开启旁边的门可快速回到篝火)，这里会出现一种车轮型的敌人，只要留意其行动轨迹并不难躲开攻击，转动图中标注的机关的开启通往BOSS的大门。需要注意的是地下室中有不少隐藏通道，仔细观察墙壁就能发现入口，里面有进入别馆的钥匙，里面有打造武器必要的黑暗火种。

BOSS 半龙普利希拉

这个BOSS可杀可不杀，不过二周目想要断尾难于登天，为了避免麻烦还是推荐在一周目下和它战斗。普利希拉的攻击力不高，但会积蓄出血状态，战斗前最好换上相应的装备。开战后普利希拉会进入隐身状态，经过一段时间或遭到火属性攻击就会显形，它在移动过程中会在雪地留下脚印，根据脚印的走向能够判断出它的位置，靠近后使用“引燃火焰”

攻击(不要使用威力太大的咒术，很容易秒杀它)迫使它显形，并立刻切换成“引燃烈火”对着尾巴尖端集中攻击，很快就能断尾。

王城 亚诺尔隆德②

①将升降梯移到最下到达暗月神庙，开启篝火后继续前行。之后将会遇到王城最难的部分——由两名银骑士守卫的狭隘道路。它们会不断使用弓箭阻挡我们前进，建议全程无视左边的银骑士，集中精力一边利用翻滚躲开弓箭一边接近右边的银骑士，只要靠着墙翻滚就能避免掉落悬崖，当银骑士拔剑时立刻锁定，使用“混沌大火球”速战速决；

②大厅往左可找到王城的巨人铁匠，建议用月光蝶的魂配合任何一个 +10 的盾合成“结晶环盾”，此盾的重攻击是丢出一个光圈攻击敌人，威力依右手武器威力而定，配合 +15 的物理系武器可以轻易打出 600 以上的伤害，是攻关过程的不二选择(“结晶环盾”的重攻击会快速消耗耐久度，推荐去第一个商人那里购买大量修理光粉备用)；

③进入 BOSS 战前系统会提示玩家使用道具“黑色眼眸”(调查防火女的尸体获得)，使用后进入防火女复仇战，不用理会另外两个敌人，集中攻击黄金骑士结束战斗，胜利后可获得黄金骑士的装备和防火女灵魂；

BOSS 龙狩(瘦子)&处刑者(胖子)

本战算是游戏中最难的一场 BOSS 战，两个 BOSS 会极有默契地围攻玩家，不过雾门前可召唤老朋友太阳骑士帮我们吸引火力。由于在战斗中无论杀死哪个 BOSS，另一个 BOSS 都会强制回满体力并进入暴走状态，因此只要集中火力攻击其中一个 BOSS 即可。胜利后玩家可在商人处购买最后一个杀死的 BOSS 的服装，想要龙狩装的朋友可不要杀错人哦。

推荐装备技能：铁身驱、火弹、大火球(不推荐使用占用 2 格的混沌大火球)、引燃烈火、喷射火焰(格数不足的情况下可不考虑)。

龙狩的速度快但追踪能力不强，处刑者则相反，它的大锤突击很难躲开。进入战斗后先利用柱子和 BOSS 周旋，等太阳骑士进来吸引火力再使用远距离咒术发动攻击，一旦处刑者将目标转换为我们就马上用“铁身躯”配合近距离咒术或“结晶环盾”肉搏，不久就能消灭处刑者。剩下的龙狩用相同战术应付，不过近距离作战时要小心它的跳跃攻击，如果来不及躲闪就提前吃药将血量提到安全线上。胜利后乘坐升降梯拜见公主，获得重要道具“王器”，之后能在主要篝火间传送。

小隆德遗迹 & 深渊

①从传火祭祀场前往小隆德遗迹，顺着图中楼梯可见到第三个铁匠。从左边来到遗迹内部，想要杀死幽灵有两种方法，一是在巨人铁匠处使用狼的魂配合任何一把 +10 的剑合成大狼剑，二是使用道具“暂时诅咒”；

②遗迹内部只有一条路，进入大屋内部会遭到大量幽灵的围攻，消灭后顺着楼梯来到屋顶，和 NPC 对话获得水库钥匙；

③顺着螺旋楼梯向下，打开铁门转动把手。放水后楼上的升降梯可重新使用，乘坐升降梯进入遗迹深处；



④这里出现的亡灵骑士比较难缠，建议在其使用突刺攻击后使用“结晶环盾”秒杀，建议不要理会路上的怨灵集合体，不仅血多，它的攻击还会让我们进入顿足状态；

⑤进入雾门后装备“亚尔特留斯的契约”，从楼梯底部跳下即可来到漆黑的深渊。

BOSS 小隆德四王

这个 BOSS 比较特殊，刚开始战斗只有一个敌人，每经过一段时间后多一个分身，最多时候会同场 4 个分身，因此和这个 BOSS 战斗的要点就是抓住一个“快”字，推荐开场就使用“铁身躯”，并锁定 BOSS 使用“结晶环盾”集中攻击，



只要将同场的分身数量保持在 2 个，依靠“铁身躯”和“结晶环盾”拼血并无难度。

地下墓地 & 巨人墓地

①此时玩家先不急着贡献“王器”给传火祭祀场的大蛇，先回到深渊和大蛇对话加入誓约。贡献“王器”后公爵图书馆、恶魔遗迹和巨人墓地的封印解开，这三个地区可按喜好自由选择顺序攻略；

②从传火祭祀场左边的门进入地下墓地，这里的骷髅兵需要使用神圣系武器才能彻底杀死，顺路开启三个机关后来到一个由无头石像鬼看守的房间，往右边的缺口来到一处非常宽阔的区域，通过后进入 BOSS 战；



③胜利后往右上方的楼梯进入巨人墓地，巨人墓地处于黑暗状态，如果没有照明魔法将难以前进。这里顺便提一下照明魔法“光明照耀”的入手条件：击杀夹缝森林(从黑森林庭院的入口进入)的七头蛇后，切换区域再次进来，在湖底深处会出现黄金石巨人，干掉石巨人救出古代的魔法少女，之后在如图位置会出现一个召唤印记，将她召出即可学习“光明照耀”；

④巨人墓地的道路并不复杂，前期顺着七色石的提示前进，不久便会看到一个 NPC，和他的对话如果选“是”的话会被推下悬崖(从 NPC 旁边的楼梯下去可到达巨人墓地的第一个篝火)；

⑤打倒变成活尸的两名骑士救出圣女，之后圣女会在不死区教堂贩卖奇迹。沿路返回原处和 NPC 开战，胜利后获得他的武器和人性；

⑥沿路一直下行，要小心途中出现的犬型骷髅，这种敌人攻击速度和攻击力都不容小视，最好使用“结晶环盾”在远距离解决，在骷髅剑士和犬型骷髅同时出现的地方左拐找到墓地的第二个篝火，如果当前人性有剩余的话推荐升级篝火；

⑦接下来的路就是一本道了，从悬崖右拐进入一个房间，地下墓地的 BOSS 会作为杂兵在这里出现，注意这个房间的小骷髅会无限刷新，对人性有需求的玩家不妨在这里适当刷一下。从房间左上角的雾门进入墓王所在地，由于高度差的关系，跳下前记得把血加满；

BOSS 三贴家族

BOSS 的攻击方式虽然单一，但碰上真身和分身一起攻击还是会给我们带来不小压力。由于分身受到一次攻击就会消失，战斗时可以利用范围攻击快速分辨出真身所在位置，锁定后马上使用“铁身躯”配合“结晶环盾”集中火力攻击真身，只要右手的武器不算太差，6 ~ 8 次攻击就能结束战斗。

BOSS 墓王尼特

战斗开始后墓王会召唤大批杂兵围剿玩家，由于战斗场景异常宽广，我们大可绕着场景和杂兵周旋。墓王本身的攻击力不强，注意解除异常状态即可。如果战斗时你的咒术手套已经升满，则可以使用“铁身躯”配合“引燃烈火”和墓王近距离拼血。

公爵图书馆＆结晶洞窟



①开始的长廊会遭遇两头盔甲野猪，在狭隘的地方战斗显然对我们不利。建议强行突破，到后面的篝火附近再和它们战斗；

②图书馆内部需使用升降梯切换平台前进，注意里面有不少宝箱都是宝箱怪伪装的，开箱前最好使用“引燃火焰”之类的咒术试探；

③来到第三层沿着被结晶侵蚀的楼梯上去，击杀一个拦路的杂兵见到白龙。第一次和白龙交战必败，除了带上“牺牲戒指”减少消耗之余，也可以趁机熟悉它的攻击轨迹，以便下次交战时不至于手忙脚乱；

④战败后被带到牢房，隔着栏杆干掉守卫取得钥匙。顺着楼梯来到大厅，注意深处有两头不会攻击的蛇女，杀死它们能获得恢复类奇迹。爬上楼梯从宝箱中获得大门钥匙，从篝火上方的楼梯回到图书馆；



⑤之后要利用旋转楼梯前进，尽量优先干掉弓箭手和魔法师，从楼梯下到一楼拉动机关可开启隐藏道路，其中一个都是宝箱的房间中有机关，能开启通往结晶洞窟的路；

⑥结晶洞窟有不少浮在空中的透明路线，可以利用空中飘落的雪花和“七色石”（在下水道的商人处购买）探路，要到达白龙所在地需经过两条空中路线，第二条路线比较隐秘，具体位置如上图所示。

BOSS 白龙希斯

第一次由于没有白雾门的关系，外面的杂兵会有一定几率乱入BOSS战，遇到这种情况可以将杂兵引到白龙的吐息范围内解决。战斗开始后白龙会处于无敌状态，需要破坏它身后的水晶柱才能对其造成伤害。想要杀死白龙非常容易，贴近后使用“引燃烈火”或“结晶环盾”都能速杀。但想断尾入手“月光大剑”就比较困难，白龙一共有三条尾巴，只有攻击背后那条尾巴的尖端才能断尾。最有效的方法是开战后跑到水晶面前引诱白龙自己使用吐息破坏水晶，当看到白龙抬头的瞬间就要用最快速度冲到它身后，趁它破坏水晶处于硬直的时候用“引燃烈火”集中攻击尾部，2发内必能断尾（一周目下）。

恶魔遗迹＆混沌废都



①恶魔遗迹横竖只有一条路可走，不过里面的怪物凶狠无比，以前就相当难缠的羊头和牛头恶魔在这里会杂兵化，一种巨大的虫子还能喷出腐蚀装备的液体，最好带上一些“修理光粉”再来；

②击杀第一个BOSS后玩家有两种选择，一是从第二个BOSS雾门右边的捷径直接进入混沌废都，这条捷径只有一个无头石像魔把守，比起另一条火海路线简单不少，但需要和蜘蛛女的誓约+2，也就是贡献30个人性，不够的玩家可以用“龙头石”刷出。二是干掉恶魔遗迹的三个BOSS取得在熔岩中耗血减少的戒指，从火海进入混沌废都，这条路线有不少巨大的僵尸龙把守，想要通过并不容易；

③通往第二个BOSS所在地的途中会遇到很多羊头恶魔，建议一个个引出来用“结晶环盾”击杀，在雾门前有一个篝火，不要错过；

④混沌废墟的难点在于BOSS门口的咒术师，他的咒术攻击力足以秒杀我们，建议将他引诱到楼梯下再用“结晶环盾”或大威力的远程咒术解决。

BOSS 溃烂的恶魔

BOSS主要攻击方式

1. 熔岩喷射：和BOSS拉开距离后会频繁使用，利用版面中央的岩石可抵挡岩浆的攻势。

2. 拍击：在接近战中使用的招式，用触手拍打地面，有时候会连续拍击，追尾修正很强，需要利用连续翻滚躲避。

只要我们不攻击BOSS或不拿走最深处的黑金套装，BOSS就不会主动攻击我们。它分为近远两种攻击模式，其中远距离的熔岩喷射虽然没多少危险，但我们只能使用弓箭伤到它，没有效率且容错性太低。推荐拉近距离后马上锁定BOSS，躲过它的拍击马上使用“结晶环盾”反击，只要反应够快，一轮可以击中BOSS两次。



※1.03之前的版本有一个BUG：拿完黑金套装后马上朝入口方向跑，跟过来的BOSS会卡在雾门附近，准备几百发箭慢慢射吧……

BOSS 火焰恶魔

该BOSS和不死院的离群恶魔攻击方式完全一样，只是因为战斗场地变小加上四周长着不少树根，使我们更难躲避它的爆炸攻击。不过这个BOSS依然可以通过卡落下攻击的方式解决，只要让自己一直处于BOSS身后，战斗毫无难度可言。

BOSS 火焰蜈蚣

本战难点在于留给我们的活动范围非常小，开战后BOSS会在远处的熔岩中一边发动攻击一边朝门口走来，它的突刺攻击追尾性不强，看准时机利用翻滚躲过。当它走进我们的攻击范围时就可以锁定它反击了，由于活动范围限制的关系，推荐使用“铁身躯”配合“结晶环盾”在近距离拼血，注意在肉搏过程中不要被BOSS打进熔岩，以现在的损血速度而言会被瞬间秒杀。胜利后获得在熔岩中耗血减少的戒指。

BOSS 混沌的温床

本战分为三个阶段，要分别摧毁处于BOSS左右两端的能量球再击杀藏在树干中央的真身，和其他BOSS战不同，即使玩家在战斗中不幸失败，BOSS战的进度依然保留，不必从第一阶段重新开始，下面为大家介绍每一阶段的打法：

第一阶段毫无难点，沿着版边进入防护罩破坏里面的能量球即可，此时BOSS身上长出一个恶魔之爪，攻击手段也随之增加。

第二阶段由于途中地板会不停地裂开，因此不能采用之前沿着版边过去的战术，建议将装备换成敏捷装（如果没有合适的装备全脱光也行）从内部接近。此时BOSS会像吃了兴奋剂般使用双手和火焰之爪疯狂地攻击我们，比较稳妥的方法是先适当接近BOSS引诱它使出横扫攻击，当它左手离开地面的瞬间马上朝目的地冲去，途中要小心BOSS左手的拍击动作，击破能量球后战斗进入第三阶段。

第三阶段的任务是躲过暴风雨般的攻势，沿着中间塌方露出的树根来到内部击杀真身。火焰之爪并不会把我们推下去，因此在行进过程中只要注意BOSS的横扫攻击即可。依然推荐引诱它使出横扫攻击，趁其右手离地的瞬间朝中央冲去。



初始之火的火炉

①将“王的魂”献给“王器”后解开封印，前往最终 BOSS 所在地的路途不远，不过途中有数个银骑士把守，建议逐一击杀，还能顺便入手几种高级的强化材料；

②由于 BOSS 的攻击速度很快，在战斗中几乎没有使用远距离技能的时间。因此进入雾门前建议把“结晶环盾”换成重攻击是格挡动作的盾牌。

BOSS　乌薪王葛温

BOSS 攻击速度快，与其战斗可以采取两种打法，一是利用格挡反击造成大伤害，使用 6 ~ 7 次后胜利。不过这种方法对操作要求比较高，比较安全的做法是躲过王的第一下攻击马上使用格挡动作。

至于第二种方法就是我们熟悉的铁体肉搏流了，进入雾门后立刻咏唱“铁身躯”，锁定 BOSS 后用“喷射火焰”、“引燃烈火”等出招较快的咒术拼血。胜利后一周目流程到此结束，在二周目中继承一周目的魂、等级和装备，通过剧情获得的物品无法继承。

奖杯/成就指南

奖杯/成就一览

奖杯/成就列表

项目名	杯种	点数	获得方式
黑暗灵魂	白金	50	取得所有的奖杯/成就
火焰的继承者	金杯	90	击败最终BOSS后选择点燃篝火
黑暗之王	金杯	90	击败最终BOSS后选择出门
骑士的荣耀	银杯	25	入手所有的珍贵武器
贤者的智慧	银杯	25	入手所有的魔法
咒术师的血缘	银杯	25	入手所有的咒术
圣女的祈祷	银杯	25	入手所有的奇迹
誓约“白教”	铜杯	15	和白教达成誓约
誓约“公主的守护者”	银杯	25	和公主达成誓约
誓约“暗月之剑”	银杯	25	和葛温德林达成誓约
誓约“太阳的战士”	银杯	25	和太阳战士达成誓约
誓约“森林的狩猎者”	银杯	25	和白猫达成誓约
誓约“黑暗之灵”	银杯	25	和深渊大蛇达成誓约
誓约“古龙之路”	银杯	25	和古龙达成誓约
誓约“墓王的手下”	银杯	25	和墓王达成誓约
誓约“混沌的仆人”	银杯	25	和白蜘蛛达成誓约
最强武器	铜杯	15	强化一把 +15 的武器
结晶武器	铜杯	15	强化一把 +5 的结晶武器
雷电武器	铜杯	15	强化一把 +5 的雷属性武器
粗制武器	铜杯	15	强化一把 +5 的粗制武器
法术武器	铜杯	15	强化一把 +10 的魔法武器
魔力武器	铜杯	15	强化一把 +5 的魔力武器
神圣武器	铜杯	15	强化一把 +10 的神圣武器
邪恶武器	铜杯	15	强化一把 +5 的邪恶武器
火焰武器	铜杯	15	强化一把 +10 的火属性武器
混沌武器	铜杯	15	强化一把 +5 的混沌武器
点燃篝火	铜杯	15	点燃游戏中第一个篝火
取得元素瓶	铜杯	15	从不死院的骑士手中获得元素瓶
到达罗德兰	铜杯	15	剧情奖杯
苏醒之钟（不死人教会）	铜杯	15	剧情奖杯
苏醒之钟（克拉格的住处）	铜杯	15	剧情奖杯
注火技艺	铜杯	15	剧情奖杯
漫步深渊技艺	铜杯	15	杀死黑森林庭院的巨狼取得
到达亚诺尔隆德	银杯	25	剧情奖杯
取得王器	银杯	25	剧情奖杯
击败王“墓王尼特”	银杯	25	剧情奖杯
击败王“混沌的温床”	银杯	25	剧情奖杯
击败王“小隆德四王”	银杯	25	剧情奖杯
击败王“白龙希斯”	银杯	25	剧情奖杯
击败神“暗影太阳葛温德林”	银杯	25	进入暗月灵廟的雾门打倒 BOSS
击败神“半龙普利希拉”	银杯	25	进入绘画世界打倒 BOSS

难点说明

骑士的荣耀

需要入手 BOSS 灵魂制造的武器、光明武器、恶魔武器、龙族武器、黑暗之手（和深渊大蛇达成誓约获得）、圣者的盾（生者状态下在巨人墓场遭到 NPC 入侵，击杀后获得）、血盾（艾蕾米雅斯的绘画世界获得）。以下是装备的大致入手方法：

一．使用 BOSS 灵魂制造的武器需注意几点：

1. 巨狼的灵魂可以制造出两把大剑（使用短剑、直剑、大剑、特大剑系合成普通大剑，使用折断的剑合成圣属性大剑）和一把盾，想全部收集至少要三周目；

2. 火蜘蛛克拉格的灵魂和曲剑系、刀系武器也可以分别合成混沌之刃和克拉格的剑（魔女剑）；

3. 钢铁巨偶的灵魂与拳系武器和斧系武器可合成两把武器；

4. 暗影太阳葛温德林的灵魂可分别合成暗月弓和暗月杖；

5. 月光蝶的灵魂配合枪系武器和盾系装备可合成月光枪和结晶盾。

二．恶魔武器共有两把，分别是和墓王誓约后获得的“墓王的剑”，王城白色恶魔掉落的恶魔枪。

三．光明武器将病村商人（需和白猫誓约）、巨人墓地的商人（对话选择否，之后在传火祭祀场出现）、各地铁匠的装备都购买后还差：

1. 高阶骑士分别掉落银骑士的剑、黑骑士的大剑、黑骑士的剑、黑骑士的大斧、银骑士的枪、黑骑士的戟、银骑士的盾、黑骑士的盾。

2. 低级骑士掉落纹章盾。

3. 巨人墓地可取得神的重锤（击杀入侵的 NPC 获得）、圣者的盾（击杀入侵的 NPC 获得）、邪神的盾。

4. 绘画世界取得里卡尔的刺剑。

6. 王城取得哈维尔的大盾、龙狩的弓．

7. 飞龙谷可取得亚斯特拉的直剑和龙纹盾。

四．龙系武器共有六把，其中五把分别断掉桥上火龙、灰烬湖古龙、结晶洞窟白龙、底层贪食龙、绘画世界半龙的尾巴获得，剩下一把大龙牙从王城内部的隐藏通道（第二个篝火旁没有点火的壁炉）。

贤者的智慧

1. 在下层的民房救出 NPC 后，可在传火祭祀场购买魔法。

2. 救出图书馆的 NPC，之后他会在通往结晶洞穴的机关房间贩卖魔法，买完全部魔法后在第一次和白龙战斗的房间中再次遇到他，打败后获得魔法“白龙的吐息”。

3. 在图书馆和古城可获得“强效魔法盾”和“消音”。

4. 在病村拾取治愈魔法。

5. 在小隆德遗迹可以和 NPC 购买魔法。

6. 击杀夹缝森林（从黑森林庭院的入口进入）的七头蛇后，切换区域再次进来，在湖底深处会出现黄金石巨人，干掉石巨人救出古代的魔法少女，之后可召唤她学习魔法。

咒术师的血缘

1. 在底层仓库救出咒术师，之后可在传火祭祀场购买咒术。

2. 和白蜘蛛誓约后可获得两种咒术，旁边的蛋人可购买新咒术。

3. 在手套等级超过 10 的情况下前往病村的沼泽地带，和魔女对话购买新咒术。

4. 在绘画世界中取得咒术“喷射火焰”。

5. 在病村取得“内在潜力”。

6. “混沌横扫火焰”在混沌废墟击杀 BOSS 门前的咒术师取得。

圣女的祈祷

1. 和传火祭祀场的NPC购买奇迹。

2. 在巨人墓地救出圣女后，前往教堂一层购买奇迹。

3. 敲响第一口钟后，和钟楼的圣职对话购买奇迹。

4. 灰烬湖获得“魔法防御”。

5. 绘画世界获得“沉默禁令”。

6. 地下墓地获得减慢敌人动作的奇迹。

7. 和太阳战士达成誓约能获得“雷枪”系的三个奇迹，其中最后一个奇迹“太阳光枪”要在誓约等级+1 的情况下贡献最终 BOSS 的灵魂获得。

8. 王城能拾取奇迹“阳光之剑”。

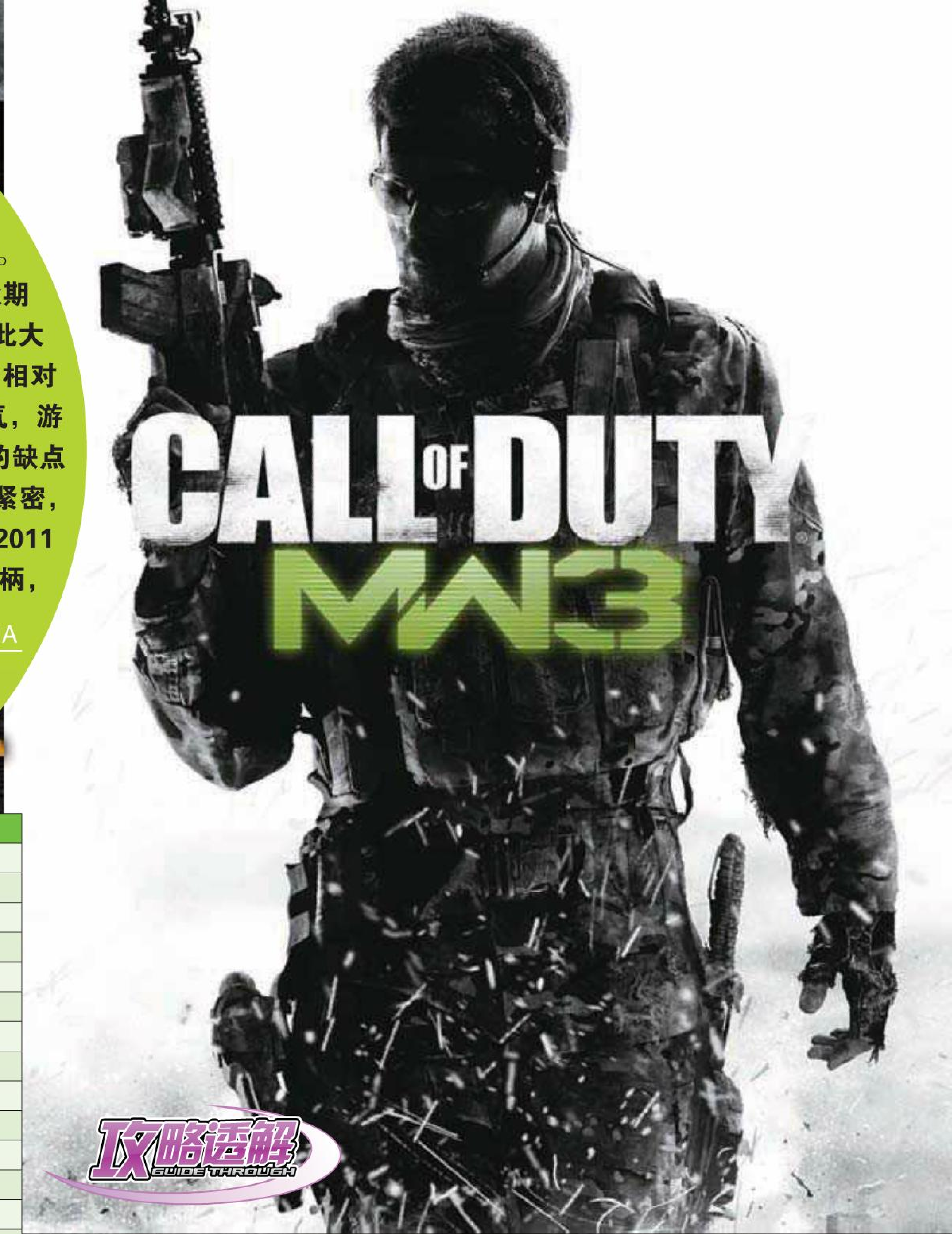
9. 和暗月之剑的誓约等级 +1 时获得“月光之剑”。

10. 和墓王誓约，并且提示一次誓约等级，可分别获得“墓王剑舞”和“墓王大剑舞”。

后记 限于篇幅问题，本期的攻略只为各位介绍了游戏的基础系统和攻关要点，诸如武器锻造、NPC 行动路线等深度问题并未提及。当然喜爱本作的各位不要急躁，在下期的“研究中心”中我会尽可能的补完这些资料。当然也欢迎各位来信共同探讨。

在开发了系列第二作后，“《COD 现代战争》系列”的开发商 Infinity Ward 经历了一场内部人员变动的风波，想必会令许多该系列的忠实玩家们感到揪心，生怕这个如此经典的系列就此走到尽头。幸好，Infinity Ward 挺过了这次内部危机，并且公布了万众期待的系列续作《COD 现代战争 3》。鉴于在制作期间经历了如此大的变故，笔者对本作的期待也从一开始的“再创辉煌”改为了相对保守的“维持水准”。在实际玩上游戏后，我禁不住松了一口气，游戏良好地继承了前作的一切优点，并且针对上作叙事过于零散的缺点进行了改进，每一个关卡虽然由不同的主角执行，但剧情联系紧密，电影级别的大魄力场面也层出不穷，令人几乎无法喘息。这是 2011 年最不可错过的主视点射击大作，没有之一，放进光盘，拿起手柄，让我们来战个痛快！

文 FAN 美编 NINA



COD 现代战争3	Activision	主视角射击
多机种 Call of Duty: Modern Warfare 3		美版
2011年11月8日	多人在线	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

操作列表

X360/PS3键位	功能
左摇杆/左摇杆	移动
右摇杆/右摇杆	视角
RT/R1	射击
LT/L1	瞄准
RB/R2	手雷
LB/L2	特殊手雷
X/□	上弹
Y/△	更换武器
A/×	跳跃
B/○	蹲下、再按恢复站立
长按B/长按○	趴伏
LS/L3	奔跑
RS/R3	近战攻击
方向键左/方向键左	更换武器模式
方向键右/方向键右	启用特殊武器
方向键上/方向键上	开启夜视模式
Start/Start	系统菜单

COD剧情攻略

■ 人物介绍

约翰·普莱斯（John Price）

系列的灵魂人物，真正意义上的主角，虽然他并非经常作为玩家能够操纵的角色登场，但他以队友身分加入战斗时的表现更为出彩，最为标志性的特点就是带着英伦味道的口音和一脸大胡子，当然还有那潇洒又沧桑的抽雪茄姿势。在本作故事的发生的二十年前，资历尚浅的普莱斯随同麦克米兰上尉深入敌后狙杀俄罗斯极端主义分子的领袖伊姆兰·扎卡耶夫（Imran Zakhaev），不过最后却只是用巴雷特反器材狙击枪削掉了对方一只手臂。随后发生的一系列事情让普莱斯陷入了某场全球性恐怖阴谋当中。而在世界已经陷入了第三次世界大战的本作当中，普莱斯注定要通过自身的努力来亲手解决这一困局。



约翰·麦克塔维什（John MacTavish）

绰号“肥皂”（Soap），在“《COD 现代战争》系列”初代时还是一位刚刚加入英国空军特勤团（SAS）的中士，也是玩家在前两代中的常用操纵角色之一，在与普莱斯还有其他战友们几番出生入死后，他已经成为了一位坚韧不拔的强大战士，在系列第二作中玩家才能够第一次见到他的真面目，并听到他开口说话，最大的特点就是留着一个剽悍的莫西干头。在上一作当中，他在最后与谢菲尔德将军的搏斗中被小刀刺中，身受重伤，却不顾生命安危拔出了胸口插着的小刀，准确地投进了将军的脑袋上，救了快要被将军打死的普莱斯一命。但是他的生死却成为了本作开篇时最大的悬念之一。

弗拉德米尔·马卡洛夫（Vladimir Makarov）

曾在系列第二作中登场的马卡洛夫是一位心狠手辣的角色，亲手参与了俄罗斯机场的大屠杀，用重机枪屠戮了大量无辜的平民，之后还亲手杀死了混入他们队伍中的卧底约瑟夫·艾伦（Joseph Allen），利用对方的美裔身分来挑动俄国与美国之间的对立，触发了第三次世界大战。在本作当中，玩家将会有机会了解到这个角色的过往，并亲眼见证他是如何让全世界都陷入到战争的狂热当中。



©2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty, and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

老兵难度战役攻略

■ 前情

我不想相信，也不愿承认，一个小小的动作却足以影响整个世界的命运。只是轻轻地扣下扳机，却必须负担起千百万条人命的责任，如果当时我能明白这背后千丝万缕的联系，能够预见到未来那可怕的命运，是否就会做得更好，又或是被压力与恐惧击倒，甚至不敢端起狙击枪？或许那会更好，麦克米兰上尉是个比我更为优秀的狙击手，从来都是，他肯定会将子弹准确无误地送进伊姆兰·扎卡耶夫那颗快要谢顶的脑袋中，而不是只被我夺去一只手，却留下了一条罪恶的生命。

时间无法流转，已逝之人无法复生，我们只能背负自己过往的错误与罪孽继续前行，试图去弥补，试图去纠正，尽管我们都很清楚，没有任何东西能够真正地变回原本的模样。无数勇士为了阻止这场全球性的恐怖行动而失去了生命，那些陌生战士的牺牲令我黯然神伤，而身边的亲密战友离去则让我痛不欲生，先是盖兹、然后是幽灵与小强，现在，轮到肥皂在我面前生命垂危，这一次，就算是死神，也别指望让我约翰·普莱斯屈服，想也别想！



■ 序章

剧情

现实在我脑中只是一幕幕支离破碎的片段，有时候，我觉得自己还身在战场，身边炮火连天，子弹飞舞，有时候，我又觉得自己正经历生死关头，用手枪瞄准扎卡耶夫脑袋和用飞刀刺进谢菲尔德眼眶的画面不断地重复浮现。突然，我明白了，这些幻象都有着一个共通点：它们都发生在过去。昨日的时光点点地从我眼前划过，我是否快要死了？但我还能听到普莱斯的声音，他怒吼着要别人把我救回来，那气势仿佛正在向死神宣战。搞不好他真会赢，我想。这个老家伙是个打不死的怪物，在干掉扎卡耶夫后，我还以为他会跟盖兹一样永远地离开我，但他没有，他活得好好的，还差点在监狱里干掉我手下的新兵。他肯定已经跟死神交过手了，还赢得很漂亮。如果我能活下来，是否也代表着我终于也开始跟上他的脚步了？没等我找到答案，一阵强烈的电流夺去了我最后一点意识。

■ Black Tuesday

●时间：8月17日–10点18分12秒

●人物：德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”

●部队：三角洲特种部队　●地点：纽约 曼哈顿区

剧情

喂，喂，测试，测试。这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，现在是8月17日早晨6点，我开始第一次使用录音日记，希望我录下来的声音不会像我写的字一样糟糕。还有4个小时，我们就会开始赶赴纽约，去端掉一个俄军设立的干扰信号塔。这



东西不但让我们的空军无法实施攻击，还阻挡了军队内部的无线电通讯，简直就是一根肉中刺，扎在我们国家的心脏上。我很荣幸自己能够得到这个任务，每每想到我们正在失去纽约，这个事实总是让我难以安枕，如果我们甚至无法在俄军手下保住自己国家的标志性城市，又要如何去守护这个国家。我们的代号是合金（Metal），任务目标的所在地，是纽约华尔街证券交易所，没有支援，没有通讯，我们能够依靠的，只有身边的战友和手中的武器。天佑我们，天佑美利坚！

流程

作为游戏中的首个关卡，本关的难度自然不高，不过以前没有接触过老兵难度的玩家们或许也会不幸地死上个十来次，一来在这个模式里头玩家的角色几乎和敌人一样脆弱，被打中几枪就会一命呜呼，二来老兵模式里头的敌人比较聪明，走位频繁，还懂得包抄玩家，所以如果还是用普通或者容易难度的冲锋流打法，绝对会死得很惨。在本关当中，玩家首先需要习惯的就是老兵难度的核心战斗思想：缩！虽然与游戏的氛围不太一致，但如果玩家想要顺利地完成老兵难度，就需要一直待在离敌人较远的距离，远远地干掉他们，或者交给队友去料理，除了必要时触发剧情点或检查点来推进战线，玩家是绝对不该孤军犯险待在战线前方的。本关的首个难点是在初期街道转角处，敌人的武装直升机会对街道发动空袭，这时玩家要迅速跟随战友 Sandman 冲进建筑当中，不然绝对死无全尸。之后的楼层的战斗中需要小心上层有敌人偷袭。之后的柜台区域会有两波敌人，前一波玩家可以不动手，留给队友们解决，下楼后触发的另一波，个人建议玩家可以迅速重新躲回楼上，等队友杀剩一两个躲在掩体后负隅顽抗的敌人时再从上层居高临下地点掉他们。在华尔街证券交易所爬上天台时，会碰到有大量敌人从楼上冲下来的情况，立刻找个掩体，老兵难度下的敌人是不能正面对抗的。最后在打第三架武装直升飞机时记得提前对准其出现的地方扫射，被对方抢先的情况下，可是会秒杀玩家的。



■ Hunter Killer

●时间：8月17日–16点32分15秒

●人物：德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”

●部队：三角洲特种部队　●地点：纽约 海港隧道

剧情

这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，我没有太多时间，所以只能在直升机上录音，希望我的声音足够大，不会被螺旋桨的噪音盖过。我们成功了，干扰信号塔被毁掉了，要不是最后我们差点被对方的武装直升机给撞毁，这还真是一次完美的作战。但我们还不能停下来，空军的支援虽然解除了城市里的困局，但我们



老兵TIPS 本作手雷爆炸前延迟时间颇长，投手雷时可以先抓在手中一会儿再丢出去，避免敌人丢回来。

还必须要想办法干掉那些封锁了我们领海的俄军战舰。我作为一个三角洲特种部队士兵，已经见识过了许多大胆而疯狂的作战计划，不过恐怕里头没有一个比得上我们将要去做的事情。我们将会杀入俄军的指挥潜艇中，把它内部装得满满的导弹统统都射到俄军的舰艇头上，那是个疯狂的计划，但恐怕我们别无选择，毕竟要是我们不动手，这些导弹就会落到美军的头上。我要准备下水了，录音结束。

流程

开始的阶段玩家需要操作小型水中推进器，左摇杆负责移动，右摇杆负责调整方向，注意雷达的提示，不要撞上水雷，再装上炸弹就可以进入潜艇内部。潜艇内部非常凶险，两个船舱当中不但敌人众多，还分布在上下两层当中，可以透过网格状的隔层向着玩家射击，如果正面撞上用霰弹枪的敌人，一枪就会要了玩家的命。看好他们的瞄准激光来预测敌人的位置，之后是用手雷还是用震撼弹来料理都可以，不过小心投弹时被敌人打成蜂窝。攻克了船舱部分，整个流程后半部分基本没难度，玩家只需要在驾驶汽艇的部分记得射击敌人舰艇后方的水雷而不是船上的敌人，便可以顺利过关。



Persona Non Grata

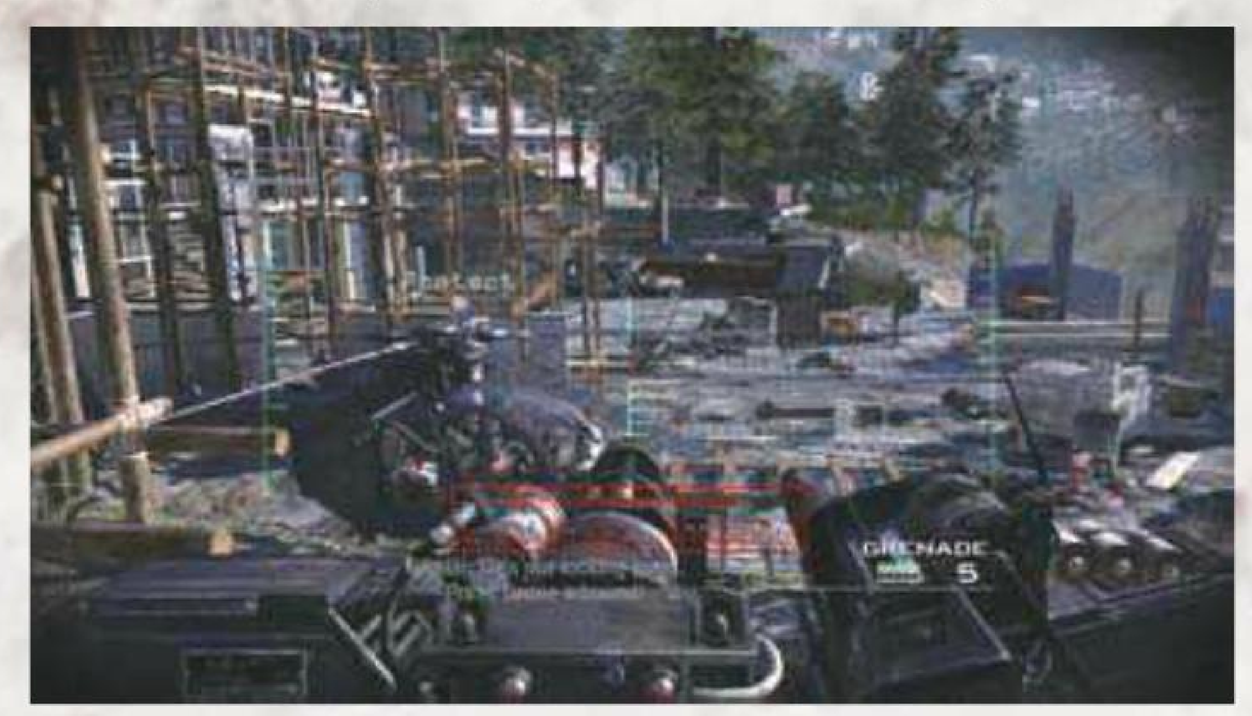
●时间：8月17日–9点51分41秒

●人物：尤里

●部队：141特战队–已除名　●地点：印度 喜马偕尔邦

剧情

我的名字是尤里，没有姓氏，没有外号，就只是尤里。我在spetsnaz，也就是俄国特种部队里头呆过，现在，我跟尼古拉混，在他手下那群人里，他最看得起我，或是因为他看得出来我有多纯粹。我并不是因为钱或其他任何报酬而愿意跟随他，只是因为一个简单的原因：报仇。我的仇人名字最近很频繁地出现在媒体与人们的口中，他叫弗拉德米尔·马卡洛夫。我不会告诉你们为什么我恨他，那不重要，重要的是，我们的目标是一致的，那就是马卡洛夫必须死！这就是为什么我会愿意帮助普莱斯，还有他那位刚刚从死亡线上捡回了一条命的战友。直到马卡洛夫咽下最后一口气之前，我都绝不会停下来，仇恨就是我心头的一把火，支撑着我在他派来的喽啰攻击下固执地反击，直到把他们杀得一个不剩。仇恨也守护着我，让我在激流中找到得以抓牢的树根。我期盼着最后这团火焰能化为一颗滚烫的子弹，射进马卡洛夫的心脏！



流程

如果玩家在本关已经深谙了“缩”的奥义，那么基本上前期的庭院战斗不会太有难度，因为其实绝大部分敌人都可以交给队友们去对付。之后跟着普莱斯跑到大路上后便到了游戏的困难部分，敌人的正面火力很猛，玩家需要先设法进入街道右边的建筑中，射杀对面建筑二楼的敌人后，不要试图冲出阳台，那是找死，下到一楼，在侧面跑出去，触发检查点就可以让队友们开始推进了。除此之外在操作UGV时需要注意，这台遥控装甲车在老兵难度下的抗打击能力也相当差，同样需要远远地打，不能和敌人硬拼，在到达那个需要防守我方直升机的石膏平台之前有一段墙壁，觉得难以抵挡对方直升机的火力时可以靠这堵墙来当做掩体。本关有特殊条件成就 / 奖杯 “What Goes Up…”，规定玩家只能用UGV的榴弹来消灭掉敌方直升机。榴弹的威力相当高，不过因为射击轨迹为曲线，比较考验玩家的准头。注意UGV的榴弹数量并不多，一定要在直升机离得足够近后才展开攻击，避免浪费弹药。

Turbulence

●时间：10月3日–18点30分31秒

●人物：安德烈·哈尔科夫

●部队：俄罗斯FSO特工　●地点：I1–96–300PU–“指挥点”

剧情

有时候我禁不住想，如果不是我的职业使然，我真的愿意保护自己眼前这个正在拥抱女儿的男人吗？他的名字叫鲍里斯·沃舍维斯基，职业是俄国总统，也是我需要用自己生命去保护的对象。问题是，我一点都不喜欢他。就在今晚，沃舍维斯基将要尝试说服其他官员，让他们接受一个滑稽的决定：和美国签订停战协议。这简直是我听过最不可思议的事情，他竟然想要让我们放弃一场正在逐渐赢得胜利的战争，而且是在美国人发动了那场骇人听闻的机场大屠杀之后。当他的生命遭到威胁时，我真的可以纵身为他挡下子弹吗？我说不清楚，或许只有一场恐怖袭击才能让我明白自己的真正想法，但谁又敢袭击俄国总统的专机——等等，有枪声！

流程

游戏的首个难点是从上层来到下层时，会议厅区域的敌人会贴在门边发动攻击，速度非常快，威力也相当高，之后飞机还会发生颠簸，导致玩家与敌人均发生位移，要把握好机会趁机干掉敌人。在救下总统的女儿后，玩家会遇到一段敌我双方处于失重状态的特定情节，如果此时能够把所有敌人都杀光，就能解开秘密成就 / 奖杯 “Flight Attendant”。飞机坠毁后的一段地面交战比较凶险，不但敌人位置分散，很容易会因为看漏而导致被冷枪扫倒，敌人的载具还会用车载重机枪作出火力支援，尽量在重机枪手还没注意到玩家的情况下点掉他，会令接下来的战斗轻松不少。



老兵TIPS　老兵难度下只要步枪有远距离瞄准镜建议立刻换上，因为近程射击的机会太少了。

Back on the Grid

●时间：10月5日–18点27分45秒

●人物：尤里

●部队：141特战队–已除名　●地点：非洲 塞拉利昂

剧情

马卡洛夫有着极端主义分子的“良好”习惯，行踪诡秘，从来没有人真正知道他在哪里，又在谋划着些什么。但就像是普莱斯所说，如果他想要亲身参与到某项计划当中，就不可能完全不留一点痕迹。一条最新的线索把我们带到了塞拉利昂，马卡洛夫曾经利用这里的本地民兵组织偷偷运送过某些物品，这些东西辗转经过摩洛哥和西班牙，目的地都汇聚向一个地方：伦敦。我们要去碰碰运气，看看马卡洛夫的所谓货物到底是什么，如果我们走了狗屎运，或许他还会亲自前来查看货物，那非洲就注定是他的葬身之所。



流程

游戏前半段的潜入情节基本上不会有什么难点，除了有一处需要杀死大量敌人的地方，因为掩体实在太寒酸，玩家正面和敌人火拼绝对会当场惨死，建议还是躲在来时路上的石头后，等普莱斯和肥皂两人清场比较便利。经过简单轻松的塔顶狙击后，接下来的突破战比较麻烦，敌人的数量比较多，而且建筑落差较大，经常会有敌人从某个不显眼的窗口或者干脆从屋顶冒出来给玩家个“意外惊喜”，如果对自己枪法有信心，可以从右边的楼梯上到二层单独解决一部分敌人，而如果觉得不保险，跟着肥皂和普莱斯在中间通道步步为营地打下去也是可行的。之后的木屋区，玩家需要立刻杀死冲过来的车子货斗上的重机枪手，并且立刻将重机枪夺过来，敌人的出现顺序是正面、右面、正面、左面、正面、右面。之后的剧情当中玩家会摔落到某间木屋中，遭到敌人偷袭，第一个敌人可以不瞄准直接射死，后方通道的另一个则需要快速瞄准击杀掉。之后使用迫击炮的阶段，玩家可以多多尝试用四发炮弹就解决四个目标，以拿下“For Whom the Shell Tolls”成就/奖杯。之后战斗基本上都可以靠普莱斯和肥皂解决，只需要记得在教堂碰到第一条狗时，会发生QTE，需要按下RS键（PS3版为R3键）来解决它。后一条狗则会让玩家进入特殊的射击关卡，迅速用手枪解决两个敌人，就可以脱身并触发剧情。

Mind the Gap

●时间：10月6日–4点11分38秒

●人物：马库斯·布恩斯中士

●部队：英国空军特勤团第二十二大队

●地点：伦敦 金丝雀码头

剧情

有可疑货物将在伦敦靠岸的消息，首先被军情六处截获，随后，军情五处也加入到了这场针对即将到来的恐怖袭击而展开的讨论会议当中。情报的来源并不确切，但是为了安全起见，英国空军特勤团已经派出了他们的第二十二大队前往情报中提及的目标所在地：金丝雀码头。侦察机航拍中的画面看来，有六台车子正装载着货物准备离开，码头上的警戒非常森严。货物到底是什么仍然没有调查清楚，查清真相的责任，都落在了马库斯·布恩斯中士所在的队伍身上。

流程

这是一个可以将“缩”这一战略发挥到极致的关卡，玩家前段基本上不需要作出任何主动攻击，紧跟队友，他们会和作为空中支援的直升机一起把敌人打得屁滚尿流，直到来到了地铁追逐战后，玩家才需要打起精神来，尽量解决掉每一个车厢里头的敌人，免得被对方干掉。本关的最大难点是在地铁出轨后的站台突围战，玩家只有一位战友，而且AI并不聪明，战场又是缺乏掩体空间开阔的地铁站通道，需要非常小心才能通过这一区域，建议玩家利用敌人AI的规律，守在月台与地铁站通道之间的墙边，等着敌人走过来攻击队友时将他们解决。之后的手扶电梯区域，一定要小心对方丢下来的手雷，因为电梯坡度的关系，能够滚动出非常远的距离，一不小心可是会被炸上天的。杀出地铁站后，本关便算是结束了，之后的内容纯粹只是剧情走过场。



Goalpost

●时间：10月6日–13点01分42秒

●人物：德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”

●部队：三角洲特种部队　●地点：德国 汉堡

剧情

当毒气恐怖袭击正在伦敦发生时，德国却突然遭到了俄国军队的全面进攻，他们的目标之一，应该就是正在访问德国的我国副总统。这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，我正在前往德国的路途上，很快，当我们接近汉堡沿海时，等待着我们队伍的将会是敌人密集的防空炮火。我不喜欢这种感觉，相信在这艘直升飞机上也没有几个人会喜欢，没法脚踏实地，没法操控自己的命运，一旦被导弹击中，我惟一能做的只有祈祷。我只能相信自己所执行的伟大使命能够让我熬过敌人的攻击，并且成功从俄军的包围中救出我们的重要目标。天佑我们，天佑美利坚！

流程

前半段登陆时不要起任何和敌人对射的念头，乖乖按照Sandman的指示，沿着掩体突进到墙壁下，再沿着战场的边沿慢慢推进，在确保自己安全的情况下不断地推进战线，带动战友们发起进攻。之后操纵坦克机关炮的阶段不算太难，在停车场里头记得优先解决那些有RPG的敌人，坦克废掉后突围战仍然可以交给队友去与敌人交火，不过要记得尽量走街道边沿的办公室。到了目的地后，记得炸门时需要先解决右边那个准备朝副总统脑门开火的敌人，再料理左边的三个敌人。



老兵TIPS　不要怕趴着很丢脸，在老兵难度这是玩家存活的重要手段。

Return to Sender

●时间：10月8日–9点30分23秒

●人物：尤里

●部队：141特战队–已除名　●地点：索马里 博萨索

剧情

该死，马卡洛夫还是先我们一步，发动了恐怖袭击。普莱斯似乎下了某种决心，想要重新使用官方渠道来获取有关马卡洛夫的消息。我不清楚这是不是个好主意，他和肥皂的身分仍然是通缉犯，并不适合暴露出自己的所在之地。但他的冒险行为为我们换来了珍贵的情报，军情六处查到了用于发动恐怖袭击的毒气运送渠道，那是一条起点位于博萨索——索马里地区北部港口——的走私运输线路，由一个名叫瓦拉阿比的军阀所运营。现在，我们是时候找这个肮脏的渣滓“谈谈心”了！

流程

在所有使用“缩”战术的关卡当中，这是最极端的一关，一开始敌人的火力就密集得令人喘不过气来，玩家需要做的事情很简单，找个绝对安全的掩体，打开操纵直升机火力的控制器，将所有暴露在建筑外的敌人都干掉，之后趁着火力网的真空期，立刻跑向军阀据点附近的房屋，找到安全的地方后再度开启控制器，将敌人都统统用机关炮干掉。只要枪法不太差，“Kill Box”这个成就/奖杯是必然会入手的。进入军阀的据点后也用不着与敌人火拼，等普莱斯和肥皂搞定，在炸开门时先射杀军阀的人肉盾牌，再处理掉其他小兵，接着就可以看看普莱斯彪悍的审问方式了。之后在直升机降落处受到袭击时，立刻躲进左方的房间中，远远地可以隔着窗户点掉敌人。之后的限时阶段时间比较紧，玩家不能再用“缩”战术，枪法好的最好自己抢在队友前头干掉敌人，不太擅长射击的玩家不妨失败两次来记住敌人的位置，再挑战时便轻松多了。之后的阶段难度并不高，惟一凶险的情况是在拯救尼古拉时，右边的敌人火力非常猛，不需要听普莱斯和尼古拉的对话，冲到尼古拉身旁立刻长按X键（PS3版为□键）将他扛起，之后跟随任务标记走便可以逃出生天。



Bag and Drag

●时间：10月9日–14点10分8秒

●人物：德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”

●部队：三角洲特种部队　●地点：巴黎 蒙马特山丘

剧情

我曾以为自己已经在汉堡见识过了人间地狱，看到战争如同一头猛兽般地吞噬掉了我的战友与我的敌人。但如今，看着脚下那布满了可怕毒气的城市，我才明白，这种静谧却又充满了恶意的死亡，甚至比飞窜的流弹和无从预测的炮火轰炸更为恐怖。这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，希望我在戴着防毒面罩时的声音仍然足够清晰，我正在一座死去的城市上空飞行，而且即将要深入到其中，去逮捕眼前这种毒气的制造者：沃尔克。他藏在敌人的战线后方深处，法国国家宪兵特勤队已经锁定了他的位置，但是他们被困住了，在逮住沃尔克之前，我们必须得帮他们一把。降落地点到了，录音结束。

流程

本关的难点是在前期遇到的博物馆区域，里头敌人数量众多，入口却只有一个小门，这里的战略仍然是用队友解决敌人，不过如果玩家只是龟缩在博物馆外，那队友是不会挺进，玩家需要自己跑到门的旁边隐蔽起来，才能让队友冲进去和敌人火拼。注意多数敌人都是在二楼，爬楼梯时要小心自己一冒头就被扫死。之后和法国的GIGN汇合，会遇到一个棘手的餐馆区域，敌人窝在餐厅中负隅顽抗，利用旁边的餐馆迂回地向他们进攻吧。餐厅旁的楼梯往上走，玩家会被允许使用烟雾手雷来指引AC–130空中炮艇的攻击，这里记得要在攻入小广场区域时直接对着在放下敌兵的直升机丢一枚烟雾手雷，让炮火轰掉它，完成“Danger Close”成就/奖杯。其后的下水道区域难度不高，被闪光弹混乱视线后要立刻举枪消灭面前的敌人，之后的追逐过程中注意在看到敌人的瞬间立刻开枪便可以占得先机。在离开下水道并看见目标开车逃走时，先不要急，消灭附近的敌人后再去开车，免得途中被冷枪放倒。追逐战本身没什么太大的难度，记得换好武器，在碰到目标车辆后对其射击，并且在撞车引发的子弹时间中干掉对方车子后排座位上的两个敌人，便可以安心等通关了。



Iron Lady

●时间：10月9日–7点42分23秒

●人物：德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”

●部队：三角洲特种部队　●地点：法国 巴黎

剧情

逮住沃尔克后，麻烦还远远没有结束，我们的运输机被俄军击毁，而且他们的坦克与直升机正在向着我们推进。但他们突破不了头顶上AC–130空中炮艇编织出的火力封锁网，我们暂时还是安全的，只是暂时。这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，我正在漫天的炮火中，试图保护一个制造毒气炸弹的人渣，而他惟一活着的价值，也只有他脑袋里关于马卡洛夫的情报了。我们真的能活着离开巴黎吗？我不清楚，但我不会放弃哪怕一线希望！天佑我们，天佑美利坚！

流程

开始阶段纯粹是看戏，等剧情过后，视角转换为AC–130空中炮艇，左摇杆前推后拉为镜头缩放，右摇杆控制镜头移动，X键（PS3版为□键）为开启或关闭热成像模式，Y键（PS3版为△键）为切换武器。AC–130空中炮艇有三种武器，口径越大威力越大，不过相应地，口径越大装填时间越长。开始阶段玩家不需要太过积极



老兵TIPS　发现敌人躲得太好队友打不到？在战场上来次狂奔吧，绝对能把敌人引出来。

地进攻，注意清除一下直升机和敌兵，留下坦克，直到出现三台坦克紧密排在一起的情况后，对准中间的坦克打出一发 105mm 炮弹，一次炸掉三台便可以获得“Ménage à Trois”成就 / 奖杯。之后按照指引消灭拦在友军行进路上的敌人，并且轰掉一座有着大量持 RPG 敌人的建筑后，进入躲避敌人导弹的固定剧情。转换视角后，玩家可以跟随提示跑去大楼的房间中取得狙击枪，记得保持蹲下或趴伏的姿态，千万不要站起来，免得被敌人扫到。用狙击枪干掉敌人重机枪手后别忙着下去，多狙掉几个敌人再到下方触发队友推进战线，之后的雕像区域非常凶险，两边的阳台上会有大量敌人出现，抓紧机会干掉他们，不要试图去操作另一把重机枪，那是自寻死路。敌人的坦克出现后，玩家可以隔着雕像前的环形石墙直接把烟雾手雷丢到其所在的方向，避免站起来投雷时被直接轰一炮的风险。之后视角换回 AC-130 空中炮艇，友军会搭乘载具带目标逃离敌人的追击，记得算好提前量来使用 105mm 炮和 40mm 炮轰炸追击的敌军坦克和吉普车，而 25mm 则留着用来对付大河旁飞来追击友军的直升机。到达大桥后视角再一次转换，立刻趴下，匍匐前去捡取反坦克导弹，躲在掩体后两次锁定两台坦克，之后就是用烟雾手雷和枪械配合着熬过埃菲尔铁塔前的攻坚战了，记得把烟雾手雷丢远点，波及到友军可是会导致任务失败的。

Eye of the Storm

●时间：10月10日-21点36分45秒

●人物：尤里

●部队：141特战队-已除名　●地点：捷克 布拉格

剧情

我斜过眼看着普莱斯和肥皂，禁不住觉得这两人是如此地相像，尽管他们的外貌大相径庭，然而有某种内在的特质让他们俩之间有着某种独特的和谐感，例如蹲坐在肮脏恶臭的下水道处，他们却显得悠然自在，仿佛是坐在了自家的后院中。然而我们将要去干的事情，可是一点都不轻松。马卡洛夫将会在布拉格市中心的勒斯蒂格酒店会见他的首席顾问，这家奢华的酒店相当靠近旧城区的老教堂，那里将是我们的绝佳狙击地点。但是把自己和整个智囊团都带到了处于内战漩涡中心的布拉格，这似乎并不符合马卡洛夫的作风。然而，哪怕有百分之一的可能性杀死马卡洛夫，我们都不会放过这种机会。

流程

潜入捷克的一段流程只要跟好普莱斯，并听好他命令便可以顺利通过，之后和肥皂在第一个遭遇敌人的地点处，需要玩家独力解决两个位于屋顶上的敌人，不需要急着动手，左方的敌人会来回走动，趁着他来到另一个敌人身旁，并转身走开后，先杀掉右边的敌人，再把左方会巡逻的敌人也干掉。流程进入到雕像广场区域时，可以按方向键右切换狙击枪为近距离射击模式，协助友军消灭敌人。听到肥皂的指示后立刻冲去他身旁，拿起 RPG 做掉敌人的装甲车。之后的难点是两个位于建筑二楼和三楼的重机枪手，他们的火力封锁了玩家所在的掩体，在玩家来得及用狙击枪干掉他们之前就会被达成蜂窝。不过实际上从掩体最右边的一点点地移动视角可以在他们来得及察觉之前就狙掉他们。其后惟一的难点就是跟随肥皂抛入美术馆时会遭到敌人的围攻，在墙边躲好，射杀所有试图接近肥皂的敌人便可以安全地渡过危机。最后按肥皂的提示躲开敌人的装甲车和坦克追击后，进入教堂，关卡结束。



Blood Brothers

●时间：10月11日-7点1分36秒

●人物：尤里

●部队：141特战队-已除名　●地点：捷克 布拉格

剧情

勒斯蒂格酒店在狙击枪瞄准镜中看来近在咫尺，哪怕马卡洛夫只是露出半个脑袋，我也能立刻送他上西天。但我说不准自己此刻那剧烈的心跳是因为紧张还是因为某种自己无法察觉的不祥预兆。这应该是个万无一失的计划，酒店内有我们布下的眼线，在马卡洛夫出现时将会立刻向我们发出讯号。普莱斯将会负责直接正面刺杀马卡洛夫，而我与肥皂则负责远距离支援，就算马卡洛夫再狡猾，这次也是插翅难飞。然后，这计划中似乎还有某个我无法察觉出的漏洞，但还不容我再去多想，街角便传来了马卡洛夫所在车队接近时的引擎声……



流程

一开始的狙击部分没有难点，之后拉着肥皂逃离敌人炮火时需要小心，老兵难度下，玩家的生命值太低，很容易会被敌人射杀，所以要稍微靠左一点地随着普莱斯逃离敌人追杀。换成普莱斯保护肥皂，玩家负责解决敌人时，不要太积极地去与敌人交战，让普莱斯带着肥皂去吸引火力，他们其实一点都不怕敌人的攻击。在通过一条长长的街道时玩家会碰到两个敌人从左边的房屋中冲出，另外还有大量敌人在驱车赶来，干掉两个冲出来的敌人，立刻躲进屋子里用掩体和驱车赶来的敌人周旋，如果是在大街上展开战斗，玩家绝对扛不住对方的密集火力。最后到达目的地时，玩家不需要理会普莱斯和肥皂，立刻躲去最里头的花坛后方，注意保护自己，只要熬到抵抗军来救走肥皂，关卡就已经算是结束了，后面的都只是剧情而已。

Stronghold

●时间：10月12日-22点48分15秒

●人物：尤里

●部队：141特战队-已除名　●地点：捷克 布拉格

剧情

我说过，仇恨就是我心头的一把火，显然这团火也正在普莱斯心中燃烧，肥皂的死让火焰烧得越发地旺，如此浓烈的怒火有时候会毁掉一个人，但普莱斯太强悍太硬朗，仇恨只是让他变得更不可阻挡，就像是一柄收在鞘中也仍然锋芒毕露的利剑。我们并不能指望在这位处偏僻之地的城堡中找到马卡洛夫的行踪，但是这地方曾是——或许到现在都还是马卡洛夫的私人军火库，而普莱斯与我的怒火，都需要得到释放，我们需要伤害到他，哪怕只是间接的也好。

老兵TIPS　别放过你队友的尸体，因为关卡默认配置的枪所用的子弹只有他们身上有。

流程



入侵城堡的前段路程和之前的其他潜入关卡差不多，玩家跟好普莱斯便可以通过，直到在保安室进入地下监狱后才会真正开始战斗。按下方向键上开启夜视模式，干掉黑暗中的敌人，之后在看到对方丢出信号弹后解除夜视模式，扎扎实实地跟敌人在口字型的监狱监控室区域展开对攻吧，普莱斯的进攻并不积极，玩家需要自己多多动手去消灭敌人，只要能够让普莱斯前进，那些还挡在他路上的敌人就活不长了。之后在监控室门前，普莱斯会安装一次定向爆破，等他讯号，用雷声掩盖爆炸声，不然会引来大量敌人。剧情过后，杀死厨房里的敌人，开始逃亡，路上敌人比较密集，幸好此时的普莱斯攻击欲望比较强烈，在来到城堡的中庭处，他会跳下去和敌人开战，玩家不需要跟随，杀掉对面城墙上的敌人，并且紧贴右边的通道杀光沿路碰到的敌人，终点处会遇见普莱斯。按照他提示炸断桥梁后，紧随着他冲向吉普车，逃离城堡，并且在车子冲下悬崖后按下 X 键（PS3 版为□键），顺利过关。

Scorched Earth

●时间：10月13日–10点18分37秒

●人物：德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”

●部队：三角洲特种部队　●地点：德国 柏林

剧情

这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，现在正于柏林上空飞行。我们的任务目标和我们的对手相同，都是俄罗斯总统的女儿：艾莲娜·沃舍维斯基。我们或许抢占了先机，毕竟曾和她通话并定位了她的所在之处。但这个城市早已被俄军占据，四处皆是冒出浓烟的破碎建筑，她所在的酒店也不例外，我们并不知道在到达她所在的十五楼套房时，是否还来得及将她救走。我想这就是战争的常态，我们全心全意，我们竭尽所能，但所做的事情是否能够成功，却只能交给命运去决定。

流程

本关一开始就会碰到难点，落地后迅速找个掩体，干掉二楼的敌人，之后再配合队友消灭一楼的敌人，之后建筑中的战斗都不算太难，惟一比较危险的是顶层的枪战，建议躲在楼梯口偷偷地丢手雷和震撼弹，把敌人留给队友解决。到达顶楼边沿后换上狙击枪干掉对面的目标，之后请立刻躲在掩体后，对面大楼出现的第二批目标火力很猛，玩家如果暴露在空旷场所会立刻被杀死。等友军吸引了敌人注意力后再动手消灭他们。之后玩家可以按下方向键右来呼叫 A–10 的支援，右摇杆移动镜头，按一次 RT 会确定轰炸的起始点，第二次 RT 会确定轰炸的结束点，注意虽然 A–10 的攻击定点可以拉得很长，但其实轰炸范围只有短短的一段，玩家还是直接沿着目标的行进路线来定点比较好。这里也有一个特殊条件成就/奖杯“Nein”，需要用 A–10 的轰炸消灭九个敌人，先不要炸坦克，找地面上的敌军下手，很快就可以凑齐。之后玩家会碰到的难点是在接近海边公路时，需要用 RPG 消灭敌方的坦克，因为敌方的坦克在意识到玩家和队友在后发发动攻击后会立刻转头开炮，所以这里需要玩家一来到公路处便立刻拿起 RPG 射向坦克，然后头也不回地躲到来时的楼梯处，免得被在场的其他敌人围攻。之后的大街战斗，因为场地太过开阔，玩家敌人各种冷枪扫倒实在是太正常不过，所以建议玩家干脆让队友和坦克先走，自己不停地按下 Start 键，确认地图上附近没有敌人后再从一个掩体跑到另一个掩体来触发队友推进的剧情，千万不要尝试自己和敌人对射，往往在玩家射倒一个敌人的同时，就会有三个敌人锁定玩家开火了。只要一路谨慎地躲躲闪闪到剧情点就算是安全了。之后在大楼的战斗中玩家仍然要贯彻“缩”的战术，能不靠前的时候绝对不冲，让队友清场后再跟上。最后的爆破大门处，玩家会被炸飞，只能用手枪还击，老兵难度下这时的判定非常严格，玩家反应稍慢立刻就会被杀死，快速地枪杀掉两个敌人，之后就算是过关了。



Down the Rabbit Hole

●时间：10月14日–11点8分17秒

●人物：尤里

●部队：三角洲特种部队/141特战队–已除名

●地点：俄罗斯 东西伯利亚

剧情

任何事情都有两面，就连失败的行动也不例外，从坏的一面看来，三角洲特种部队搞砸了任务，没能把俄国总统的女儿给救回来，这让马卡洛夫随时都有机会从鲍里斯·沃舍维斯基口中挖出发射核弹的密码，手指轻轻一按就能让整个欧洲灰飞烟灭。然而，从好的一面看来，仓促离开的敌人并没有办法掩饰他们的行踪，美国军方轻易地就找到了他们的去向：东西伯利亚的钻石矿井。我们得深入这个“兔子洞”里头，把俄罗斯总统连带他的女儿给一并救出来。

流程

这关又是一次“缩”战术的胜利，我方队友人强马壮，普莱斯和三角洲特种部队的几位主要队员都是些狠角色，玩家就算只呆在一旁，他们也会把敌人杀个清光。在矿井内部，建议玩家远远地跟在队友后方，换上夜视模式来远远地狙掉敌人，到达剧情点后也不用急着上楼，留给他们解决。之后冲出矿井时，大门处会有一个弹药箱，玩家可以得到无限的子弹和手雷补给，所以这里玩家用不着去外头平台射杀下面的敌人，站在队友身后，一个震撼弹一个手雷地轮流丢，丢光了就去弹药箱补充，熬到友军来支援后，冲下平台，躲去安全的地方，然后开启 ASM 轰炸敌人，炸一批便随普莱斯推进一段路，很快就可以到达剧情点，友军会为玩家炸开通往另一个矿井的道路。别急着过去，等普莱斯他们跑过去清完敌人后再跟过去，就不怕半路被冷枪放倒了。紧接着继续沿用“缩”战术，把矿井铁桥处的都留给队友，后面的绳索空降阶段结束后记得立刻找掩体躲好，杀光现场的敌人后就会进入炸塌房间顶部的子弹时间，建议先点杀挟持俄国总统的敌人，再处理其他敌兵。然后就是带总统逃离矿井了，敌人的数量会越来越多，在总统身边的掩体躲好，用手雷和震撼弹来对付二层左右两边出现的敌人，千万不要试图去用重机枪，绝对会被乱枪打死。熬到友军直升机到达后就可以享受余下的剧情了。



老兵TIPS　老兵难度告诉玩家一个事实，任何被玩家操作的主角都长着一张群嘲脸，敌人就爱先打你。

Dust to Dust

●时间：1月21日-22点14分53秒 | ●人物：普莱斯上尉
●部队：141特战队 | ●地点：阿拉伯半岛

剧情

我曾不止一次问过自己，为了夺回那个我所熟悉的世界，到底愿意走多远，作出多大的牺牲。当时，我认为自己愿意不惜一切代价，事实上，我也的确做到了。世界恢复了和平，美国与俄国签订了互不侵犯条约，刚刚才抬头的极端主义分子被迅速地打压下去，我也终于洗脱罪名，得以再次成为141特战队的正式成员。但恐怕我从来没想到，付出代价的并不是我，而是一个个年轻的勇士们。我老了，没人比我更清楚，岁月是如何缓慢而致命地侵蚀着我的身体。在那些年轻的战士身上，我看到了自己曾经的身影，他们终有一天能够达到我的程度，甚至远远地超越我，成为活生生的传奇。但他们都牺牲了，我却还活着，这世界到底怎么了？我找不到答案，不过，起码有一件事情，我知道自己必须要去了结，那就是杀死马卡洛夫！

流程

在老兵难度被各种冷枪放倒的玩家们这回可算是出口恶气了，关卡开始时，玩家身上穿的是重甲兵装备，手上拿的是机关枪，颇有一番横扫千军的感觉。其实这时玩家并非是完全无敌的，受到过多的伤害也会死亡，不过玩家就算是画面变红了都还能撑住敌人的攻击跑过去用近战杀死对方，所以除非被RPG直接命中，一般来说是没有生命危险的。这关的头个难点自然是酒店二楼手持RPG的敌人，他们数量不算太多，玩家可以用机关枪直接横扫二楼，也可以换上突击步枪一个个点掉。之后酒店里头的战斗都没啥难度，记得在上电梯前上好机关枪的弹，用近战攻击打碎电梯里面朝酒店外头的玻璃，敌人的直升机一出现便用机关枪追着它扫，很快就能把飞机打下来。剧情过后，玩家失去了重甲，重新变得无比脆弱，而此时也到了游戏中最后一个考验玩家的地方了，在酒店的三角形区域当中，玩家需要和大量的敌人展开生死搏斗，不要想着依靠战友尤里，他的AI攻击欲望极低，建议玩家不要离开刚进入三角区域的走廊，就用这里作为据点和敌人展开对攻，绝对会比在房间中腹背受敌好得多，不过也要注意时间有限，不能太缩手缩脚，要大胆和敌人对射。杀光所有的敌人后，一路追踪目标到酒吧处，触发剧情。这时游戏已经没有任何难点了，剩下的都只是QTE部分，这里就不再剧透，留给玩家们去自己体验吧。

COD成就/奖杯列表

成就/奖杯数量	51/52（含白金奖杯）
在线成就/奖杯	无
有无会错过的成就/奖杯	有，但可自由选关重打拿取。

成就/奖杯名称	获取条件
Back in the Fight	以任何难度开启战役模式。
Too Big to Fail	以任何难度完成“Black Tuesday”。
Wet Work	以任何难度完成“Hunter Killer”。
Carpe Diem	以任何难度完成“Persona Non Grata”。
Frequent Flyer	以任何难度完成“Turbulence”。
Up to No Good	以任何难度完成“Back on the Grid”。
One Way Ticket	以任何难度完成“Mind the Gap”。
Welcome to WW3	以任何难度完成“Goalpost”。
Sandstorm!	以任何难度完成“Return to Sender”。
Back Seat Driver	以任何难度完成“Bag and Drag”。
We'll Always Have Paris Metal	以任何难度完成“Iron Lady”。
Vive la Révolution!	以任何难度完成“Eye of the Storm”。
Requiem	以任何难度完成“Blood Brothers”。
Storm the Castle	以任何难度完成“Stronghold”。
Bad First Date	以任何难度完成“Scorched Earth”。
Diamond in the Rough	以任何难度完成“Down the Rabbit Hole”。
The Big Apple	以Veteran难度完成“Black Tuesday”和“Hunter Killer”。
Out of the Frying Pan···	以Veteran难度完成“Persona Non Grata”、“Turbulence”和“Back on the Grid”。
Payback	以Veteran难度完成“Mind the Gap”、“Goalpost”和“Return to Sender”。
City of Lights	以Veteran难度完成“Bag and Drag”和“Iron Lady”。
The Darkest Hour	以Veteran难度完成“Eye of the Storm”、“Blood Brothers”和“Stronghold”。
This is the End	以Veteran难度完成“Scorched Earth”、“Down the Rabbit Hole”和“Dust to Dust”。
Who Dares Wins	以任何难度完成战役模式。
The Best of the Best	以Hardened难度或Veteran难度完成战役模式。
Strike!	在战役模式或特别行动模式中用一个手雷炸死五个敌人。
Jack the Ripper	在战役模式或特别行动模式中连续近战击杀五个敌人。
Informant	获得22个收集品。
Scout Leader	获得46个收集品。
This Is My Boomstick	在“Black Tuesday”中用XM25杀死三十个敌人。
What Goes Up···	在“Persona Non Grata”中只用UGV的榴弹发射器来消灭所有直升机。
For Whom the Shell Tolls	在“Back on the Grid”中用只四发迫击炮弹便消灭所有目标。
Kill Box	在“Return to Sender”中用直升飞机的机关炮在一轮空袭中杀死二十个敌人。
Danger Close	在“Bag and Drag”中使用烟雾手雷指引AC-130空中炮艇消灭一台敌人的直升机。
Ménage à Trois	在“Iron Lady”中用一发105mm炮弹消灭三台坦克。
Nein	在“Scorched Earth”用A-10的地面轰炸消灭九个敌人
50/50	在合作完成特别行动模式的任务关卡时，杀敌数与你的同伴相等。
Birdie	在特别行动模式的生存关卡中毫发无伤地消灭两台敌方直升机。
Serrated Edge	在特别行动模式中近战击杀一个重甲兵（Juggernaut）。
Arms Dealer	在特别行动模式中购买过所有枪械武器。
Danger Zone	在特别行动模式中购买过所有空战支援武器。
Defense Spending	在特别行动模式中购买过所有护甲装备。
Get Rich or Die Trying	在特别行动模式的生存关卡中积蓄五万美元。
I Live	在特别行动模式的生存关卡中挺过一波攻击。
Survivor	在特别行动模式的每一个生存关卡中坚持到第十波攻击。
Unstoppable	在特别行动模式的每一个生存关卡中坚持到第十五波攻击。
No Assistance Required	在一次不死的情况下以Hardened或Veteran完成一个特别行动模式的任务关卡。
Brag Rags	在特别行动模式的任务关卡中获得一枚星星勋章。
Tactician	在特别行动模式的每一个任务关卡中获得一枚星星勋章。
Overachiever	在特别行动模式的任务关卡中获得四十八枚星星勋章。
Flight Attendant	在“Turbulence”中的失重状态事件里杀死全部五个敌人。（秘密成就/奖杯)

成就/奖杯难点提示

《COD现代战争》系列”的成就/奖杯一向比较简单，本作也不例外，因为特别行动模式可以单机双打，所以没有真正意义上的在线成就/奖杯。任意难度完成每个关卡都有成就/奖杯，老兵难度下完成两至三个关卡后也会得到成就/奖杯，所以建议那些对自己反应和枪法有信心的玩家从老兵难度开始游戏，通关一次单机战役就能够获得起码445点成就/24个奖杯，不到10个小时就入手了接近一半的成就/奖杯，如果玩家还是百步穿杨的好手，那几个关卡当中有特殊要求的成就估计也手到擒来，甚至能够解开秘密成就/奖杯“Flight Attendant”。之后再玩一趟简单难度的战役拿齐收集品，就可以找位好友去打特别行动模式了。如果是首次接触系列，又或者是只喜欢打单机战役的玩家，那建议还是从普通或简单难度入手，放缓速度慢慢打，顺便找找收集品，能完成的特殊要求成就/奖杯就尽量在关卡中完成，熟悉了流程后再来挑战老兵难度，就不需要分心去搞收集和特殊条件成就/奖杯，专心保住小命打通关，拿齐战役模式的成就/奖杯。

特别行动模式中的成就/奖杯难度相对较高，需要玩家和双打的战友紧密配合，其中“50/50”，“Serrated Edge”等成就/奖杯可以在低难度下完成，而等到只剩下“No Assistance Required”这种高难度成就/奖杯时，想必玩家们对各个关卡已经非常熟悉，多多尝试便可以拿下。



老兵TIPS （接上一条）最可恶的是，他们不打死你就不会换目标。

文 金馆长&SunX 美编 NINA



战地3	EA	主视角射击
多机种 Battlefield 3		美版
2011年10月25日	1～24人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

《战地3》打完，有这么一种感觉，这不是一部传统意义上的好莱坞大片，而是一个纪录片导演拍的战争大片。从故事主线上来讲依然是传统的美式个人英雄主义，但是从表现手法上更接近于真实战场，战场气氛十足，没有一丝一毫的表演感。不过，如果你想在这样一款游戏里找到那种“撂倒一个俘虏一个”的爽快感的话，那么可能会略微感觉到失望。当然，游戏的多人模式还是那么地无与伦比，强烈建议大家体验。

注：很多拿到游戏的玩家可能会发现一个问题：本作似乎没有说明书，其实本作的说明书在游戏里，在主菜单特别内容的说明项目中可以查看，而故事模式开始也会有详细的教学，这里就不画蛇添足地给大家讲系统和基本操作了。

困难难度生存指南

游戏的难度设定是这样的，难度越高，敌人的攻击力越强，我方生命值回复越慢，同时辅助瞄准的效果越差。在困难难度下，如下情况是会直接毙命的：

1. 连中三枪（远距离霰弹枪除外）。

2. 连中两枪后画面进入上下边缘泛红，画面黑白状态，这个状态下被任何武器击中（包括远距离霰弹枪）都会即死。

3. 中距离被霰弹枪命中。

4. 被爆炸物（比如手雷和RPG等等）命中或者被卷入爆炸范围内，爆炸物的爆炸范围不算大，但是有时候判定比较诡异，经常在中距离直接秒杀掉玩家，所以建议大家看到爆炸物立刻躲得远远的。

5. 被狙击枪打中头部，流程后期的狙击手经常用一种带红点镜的狙击枪，如果你抬头发现一道红光刺眼的时候，那就说明他们在瞄准你的头，其实在普通难度这么一枪就可以直接送你上西天了。

射击技巧

熟悉“《战地》系列”的玩家都知道，该系列一直标榜最真实的射击感，也就是说，玩家们在本作中会体验到最真实的后坐力。开枪的时候枪口上跳非常严重，连射时候弹着点分布也非常不均匀，所以，为了保证攻击效率，大家在射击的时候最好使用点射或者两三发小连射，如果可以拿到轻重机枪，那么可以架在掩体上做火力掩护，这个时候最好一直保持连射，不要给敌人探头的机会，因为火力掩护的时候你是绝对会成为敌人的第一攻击目标的，不能给敌人任何攻击的机会。

在困难难度下，辅助瞄准功能几乎失灵（只能在准心离敌人身体很近的范围内发生作用，但是这个时候基本上我们已经可以直接射击到敌人了，不过在情况危急的情况下还是能起到一点作用的），我们完全需要手动瞄准。由于本作战场环境非常贴近真实，敌人经常能够从四面八方一齐发动攻击，弹雨非常密集，经常会把我们打得抬不起头来。所以我们要尽量抓住每一个稍纵即逝的攻击机会消灭敌人的有生力量，探头出去三发小连射干掉一个敌人然后马上回到掩体里是常用的战术动作。



©2011 Electronic Arts Inc.

藏好自己

前面提到了，本作中敌人的攻击是全方位的，我们只有在躲好的情况下才能有效反击敌人。本作比起系列其他作品来，掩体的耐打程度提高了不少，有很多掩体是打不坏的，我们可以细心观察，一旦发现打不坏的掩体，那么就可以用这个掩体当做自己的据点，战斗中可以全程缩在掩体里和敌人打消耗战。

有时候敌人所处位置比较尴尬，很难在当前掩体攻击到，我们不可避免地要转移掩体，转移掩体的时候不要直接站起来冲出去，而是保持蹲姿冲到另一个掩体后面，这样基本可以避免被敌人的火力覆盖到。切记，除非掩体间距离非常近，否则不要爬过去，缓慢的爬行速度让敌人有充足的时间把你打成漏勺。

利用好手雷

本作中手雷不能捏在手里一会儿再扔出去，也就是说我们不能指望把一颗手雷扔过去的时候它正好在敌人身边爆炸让敌人躲无可躲。但是相对来说，敌人躲避手雷的意识也比较差，面对那些躲在掩体后面向你射击的敌人时，手雷非常好用。即使炸不死，也能把敌人逼出掩体让我们有充分的时间射击无遮无拦的敌人。

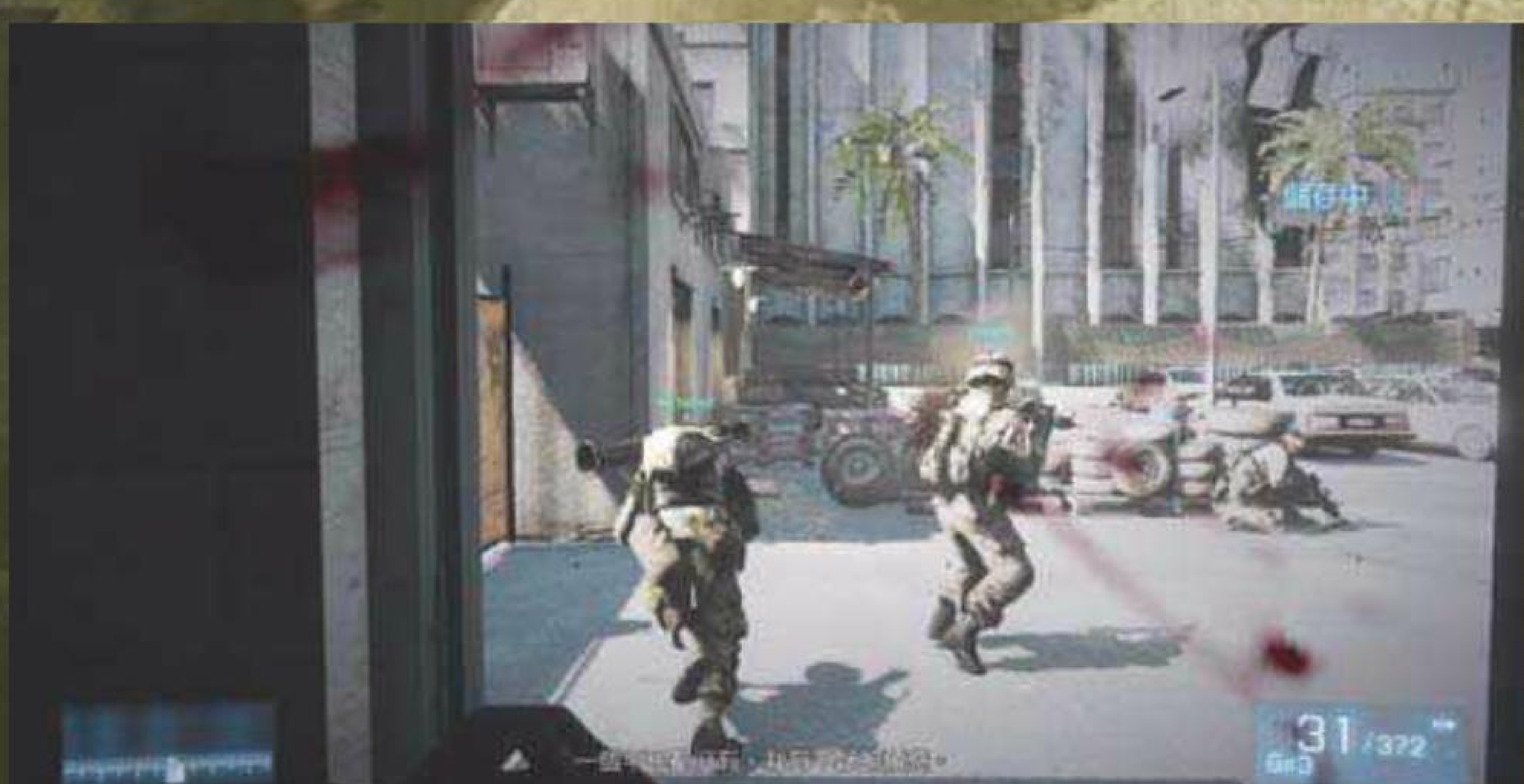
基本战术

终于讲到这个部分了，本作由于非常强调战场真实感，所以我军的 AI 非常高，而本作困难难度的基本战术，也都是围绕友军展开的。

本作中敌人攻击对象的选择是根据我方人员的攻击强度进行选择的，攻击强度越高越容易成为敌人的目标，而本作的主要友军（也就是你小队里的那些同伴）都是无敌超人，基本上不会死，而且攻击欲望和攻击效率都很高。也就是说，跟他们在一起的时候，你相当于在周围放置了几个无敌、无限弹药还会自动吸引攻击的炮塔。大部分敌人都会被这些“炮塔”解决掉，我们在流程中所做的事情基本上可以概括为“躲在无敌队友身后放冷枪，看见形势不对就躲起来把一切交给队友来解决”。而本作战场非常混乱，有时候不好判断敌人有没有残余力量，这时候队友也可以充当风向标的工作，当你看见队友开始冲锋的时候，你就可以断定面前的敌人都被清理干净了。游戏大多数时候都像是我们配合队友而不是队友配合我们。

而没有队友的时候相对会困难一些，因为敌人的火力会集中在你一个人身上，在这种情况下我们就需要采取更为保险的战术：消耗流。

首先在战场上找到一个安全的掩体，然后判断敌人所在的方位，我们可以通过敌人射出子弹的弹道来进行反向追踪（无论你露没露头，敌人都会向你不断射击）。判断好敌人的方位后马上探头一阵短点射干掉这名敌人（有可能无法在一次攻击内干掉，那么就多试几次）之后迅速缩回去，然后判断下一个敌人的位置。这样虽然速度很慢，但是基本上是绝对安全的。如果对方火力实在太猛，可以盲扔几颗手雷出去先遏制一下敌人的火力。





注意事项

1. 格斗刀的使用：刀子在本作基本上是废物，因为除了几处剧情事件之外，其他时候敌人都不会给你背刺的机会，而敌人也基本不会靠近到你可以用刀攻击到他们的地方：他们会在离你不远的地方站住，三枪把你射倒。

2. 战场中随处可见弹药箱（第一次途经弹药箱的时候会出现系统提示），弹药箱除了可以补给装备在身上的武器之外，还能补给手雷，也就是说在弹药箱旁边作战就相当于有了无限的手雷供应你进行地毯式轰炸。

3. 敌人躲在掩体后面的时候经常会把一部分身体露出来让我们打，原因不明，我们可以慢慢瞄准那些暴露出来的部位，送他一个短点射。那些躲得比较好的敌人，我们可以绕到他们的侧面发动突袭。

注：首先提醒大家一下如何才能在游戏中显示中文，进入游戏前把系统语言设置为繁体中文游戏中才会用繁体中文显示，否则会显示英文。

流程攻略

任务1：永远忠诚

剧情提要

我们的主角似乎正在焦急地赶路，而且后面似乎还有什么人正在追捕他，翻过护栏，他跳到了下面疾驰的一列轻轨列车上。“咚”地一声巨响，他重重砸在了列车上。

这辆被恐怖分子劫持的列车似乎正是他追逐的目标，他跳进车里一路前进前进，中间虽然遇到了恐怖分子的顽强抵抗，但是对于出身海军陆战队的他来说，这些敌人都是小菜一碟。车里不断地回放着对方头目慷慨激昂的讲话：“这里的人都有罪！我们的使命是肃清他们！”

一路摸到了车头，他却被对方的头目从身后偷袭，冰冷的枪口对准了他的额头：“你的同伙呢！说！说！”面对着这个他一直追寻的狰狞面容，他浑身却再也提不起劲来，眼前一黑，昏了过去。

困难难度难点提要

作为起到教学作用的序章，本任务的难度不高。一开始只有一把手枪，但是车厢内部比较狭窄，两边的椅子可以用来做掩体，敌人很难攻击到我们。而敌人想要攻击你的话，必然会探出身子，所以把枪口对准路中间，等敌人探出身子就速射解决，这样就可以迅速消灭走廊中的敌人，向前走会发生 QTE，简单的 QTE 结束后终于拿到一把像样的武器了，一路前冲，来到下一节车厢处，发现这里已经被设置了定时炸弹，按照系统提示打破玻璃冲出去，一段 QTE 后来到车顶，这里敌人会从你的左手边出现，扒住车顶向你射击，不过准头欠佳，很好清理，之后最好捡一把敌人的 AK-74U 用，这把枪火力猛射速快，在狭窄的车厢里能起到更大的作用，跳进车厢一路前进，来到车头发生剧情，本任务结束。

任务2：碎剑者行动

剧情提要

八小时前。

“十八个小时前我接到命令来和一个海军陆战队队员谈论一件事情，关于针对纽约的恐怖袭击。”布列克面前的CIA调查员一副官腔地询问着他，“布列克中士，你只需要告诉我们你知道的就可以了。”

一张照片摆在了布列克面前：“你认识他吗？”

“我认识，他是所罗门……”“你觉得他正在计划袭击纽约？”探员步步紧逼。

“哦，该死，是的，你们需要听我把话说完……”布列克烦躁地说道，不过探员显然见多了这种情况，“我们换个话题，你最早听说所罗门和PLR是在什么时候？”

“九个月前，九个月前伊拉克库德斯坦，我们在执行碎剑者行动……”

九个月前，伊拉克库德斯坦。

布列克中士所属的部队在赶赴目的地图中接到了友军的志愿申请，这次他们的敌人就是从伊朗叛逃过来的PLR部队。当地部队的一支小队已经失去联系，布列克他们的任务就是找到他们。



困难难度难点提要

这个关卡就是当初预告片中介绍的关卡。上来之后跟着队友走就行，行军过程中可以感到大地的震颤，似乎并不是爆破部队鼓捣出来的。一路来到一片开阔地，面前一名我方士兵中弹倒地，上前按照提示赶紧把他拖回来。这个过程中一般来讲其余队友已经帮你清理了正前方的敌人，我们要做的就是往那片停在一起的汽车那里扔一颗手雷，躲在车后面的敌人就会被连环爆炸炸上天。等我方部队冲出来就可以跟着他们来到停车场了，随后会被一颗火箭弹袭击，手持RPG的敌人就在对面二楼，更换武器后利用手里的MK11干掉楼上的敌人，之后左手边还会出现一名手持RPG的敌兵，一样狙掉，之后就可以和队友配合歼灭冲到广场上的敌人了。

由于狙击手还在附近，我们只能先撤回屋子里，接下来的路线很简单，从头到尾跟着队友走就可以了，消灭途中出现的敌人来到屋顶，爬到最远端用队友划过来的火箭筒轰掉对面的大楼，狙击手就算清理掉了。

轰掉狙击手，来到房顶的另一端，我们接到了友军的通讯，他们需要掩护，我们的任务就是掩护他们，接下来出现的敌人比较多，在楼下的敌人最好交给队友去应付，而对面楼顶上出现的敌人需要我们解决，这里最好使用带瞄准镜的MK11在敌人出现后马上干掉敌人。如果没能第一时间清理掉敌人也不要试图和敌人对射，在困难难度下对方一枪就能要了你的命。躲在掩体后面－探头射击－躲回掩体后面，重复这个动作可以比较安全地清理残敌。

护送友军任务结束后敌人大批增援赶到。我们需要赶紧找一条退路。跟着队友一路前进，来到下面杀进对面的仓库中，这里有大批敌人，要善于使用手雷灭敌。清理掉面前的敌人后最好马上找个掩体藏起来，敌人会出现增援，暴露在敌人的火力下只能被打成筛子，这里的敌人也非常善于使用手雷，所以最好退回到进门之后的拐角处和敌人战斗，免得被敌人的火力憋死在掩体后面。

出门之后大街上四散奔逃的都是平民，不要开枪。触发发现炸弹的剧情后，顺着地面上的红色线前进，进门之后一路前行，来到地下室深处，用QTE干掉一名敌兵后拔掉电线拆除炸弹。之后我们需要赶快跑出去和队友们汇合。

街面上的战斗比较简单，我们不需要费力消灭敌人，躲好等队友清理敌人就可以了。一路跑到桥上拿到M249轻机枪，架在面前的栏杆上一阵扫射，记得先清理对面拿RPG的敌人。其实这里也可以不打，随便开两枪等待我军武装直升机赶到就能解决问题。之后下桥冲到敌车残骸前，利用重机枪对对面的敌人进行火力压制，打得差不多的时候发生大地震，本任务结束。

本关卡中涉及到的成就/奖杯

Not on my watch/ 王牌保镖

在大楼楼顶掩护楼下医疗小组通过的时候不要让他们受到攻击。

这个成就/奖杯算是比较简单的，在简单难度下，只要先玩过一次记住敌人出现的位置然后事先封锁住敌人就可以了，注意这里要先打倒楼下大街上的敌人再对付对面楼顶上的敌人，因为楼下的敌人攻击医疗小组的积极性要大一些。

任务3：暴动

剧情提要

“所以你昏迷过去了，对吗？”

“是的，当时发生了地震……我醒来的时候已经是晚上了，我确实看见了某样东西……”

“等等，先生，你到底昏迷了多久？六个小时还是八个小时？这很重要。”

这很重要吗？布列克几乎被探员这令人恼怒的镇静惹毛了，他们难道不知道现在很危险吗？

“周围很黑，我也不知道时间……”

“可是你却看见了一些‘东西’？”

“是的，我看见了……”

眼前一片血红，布列克想起来了，自己在作战任务中被卷入了一场地震。

一名身穿便装的男子带着卫兵来到一名美军官兵面前：“先生，你是要活，还是要死？”

未等美军士兵回答，卫兵就拖走了这名还在痛苦尖叫的美军士兵，而布列克再次昏了过去，再次醒来的时候，已经到了深夜。

困难难度难点提要

初始阶段我们没有枪械，只有一把防身刀。这里尽量躲在阴影里蹲着前进，这样才不会被敌人发现。从被毁坏的下水道钻出来，冲进对面的大门可以发现三个敌人，用刀子杀死离你最近的那个敌人可以获得武器，然后干掉其余敌人继续前进（对面会出现一名敌增援）。由于拐过弯后敌人众多，而我们现在只有一个人，所以这里





要谨慎一些，探出身去之后马上缩回掩体，把敌人引过来一一歼灭。可以用手雷解决掉位置比较隐蔽的敌人。

消灭敌人冲出仓库，对面的广场上也有大批守军，面前左手的两个敌人可以先发制人击毙，然后消灭掉残敌，快速冲到目标地点，对面有很多敌人，火力非常猛，硬拼比较吃亏。好在这里可以先发制人，往左边扔两颗手雷然后射击右边的敌人，争取一照面就消灭大半，敌人会出现增援，和原有敌兵配合起来火力凶猛异常，经常出现我们刚一探头就被击中的情况，好在附近有一个弹药补给箱，我们相当于有无限的手雷供应，这里可以利用地形优势不断轰炸下面的敌人。战斗进行到一定程度，从右手边的高台上会出现敌增援，可能会打我们一个措手不及，好在这些家伙不会关灯，一看见自己的右边出现强烈的白光就要留神了，千万不要让他们靠近，近距离他们有秒杀你的能力，趁他们还没过来对着光源进行扫射即可，另外，这里可以解除成就/奖杯 Roadkill。

消灭掉下面的敌人，钻进对面的车库中，刚一进门车库就被封锁了，在里面等一会儿，敌人会帮你开门。干掉那个好心的敌人和外面留守的两名敌人之后出门，快速冲进对面那辆毁坏的电车里。在电车里遭遇敌人火箭弹攻击，爬到电车出口那里，消灭掉外面驻守的三个敌人（可以先从车窗扔一两颗手雷出去炸敌人一下）。

来到目的地，赶快开门进去，冲过去用凶猛的火力消灭掉出现的两个敌人，然后赶紧进入已经变成一片废墟的学校，这样可以躲开身后的敌人追杀。往前走，终于和我军汇合了。闷头跟着面前的战友一路狂奔到大街上，听从指示进入一辆悍马，利用悍马的机枪压制敌人，这里不需要对着敌人扫射，轰爆场景中的汽车就可以直接解决大部分敌人，过一段时间之后我军直升机赶到，枪口右转消灭一部分敌人后我们的悍马被炸毁，之后赶紧冲向直升机，上飞机后任务结束。

本关卡中涉及到的成就/奖杯

Roadkill/ 死于非命

利用汽车杀死一名敌兵

关卡中段会来到一个车库，进入车库前需要和站在广场上的大批敌兵开战，这里先不要惊动对方，从你右手边的高台上爬上去，爬到尽头会发现一辆几乎完好无损的黄白色出租车，上去把车踹下去就能消灭敌人拿到这个成就/奖杯。

Involuntary Euthanasia/ 早死早超生

在大楼坍塌砸死两个敌兵前手动干掉那两个敌人

在关卡中段可以会来到一个车库，进门后车库门会被封锁，之后敌人会帮你开门，开门冲出去之后必经之路上会有一辆报废的公共汽车，进门之后会被一枚火箭弹轰击，消灭掉车外面的敌人之后回车库补给一下手雷，确保自己身上带有四颗手雷的情况下从公车另一边的大门出去，出去之后马上边往前走边仰头扔出四颗手雷炸死出现的两名小兵，这样他们就不会被大楼砸死。用枪也可以，不过需要一些运气成分。

任务4：追猎行动

剧情提要

“地震之后，巴夏尔和他的 PLR 掌控了整个伊朗，他是我们实实在在威胁。”

“对不起，我们在上历史课吗？”如果不是面对 CIA 探员，焦急的布列克可能会站起来把身子下面的钢管椅戳进对方的嘴巴。

“我是说，你之后参与了什么针对巴夏尔的行动？”

“我参与了空袭伤害评估，你知道，这是个程序。”布列克明显表现出了不耐烦。

“那你跟负责空袭的哈金斯有什么交集吗？她是当时负责空袭的 F-16 的副驾驶员。”

“她……”布列克陷入了沉思。



困难难度难点提要

作为空战体验关卡，本任务可谓全无难度，遵照指示行动即可。中间遭遇伊朗战斗机攻击的时候我们要和他们进行空中颤抖，保持那些家伙在你的准星中间，他们的飞机头顶上就会出现锁定标志，之后就可以用导弹轰下来了。如果敌人绕到你后面并锁定了你，就在听到“嘟嘟”的急促警报声后按 L1/LB 键发射诱导弹躲开他们的攻击。消灭全部米格战机后进入地面攻击阶段。

地面攻击阶段就非常简单了，一路按照指示消灭掉不断出现的敌人目标即可。只是注意切换成红外线显示击毁敌军跑道上的飞机的时候要一直保持目标在你的准星中即可顺利完成任务。

本关卡中涉及到的成就/奖杯

You can be my wingman anytime/ 最佳拍档

在驾驶飞机作战的过程中不受伤且弹无虚发

这个任务比较困难，尤其是失败之后不能通过读取存档点的方式反复刷，需要一次完成，不然就要重新来。不受伤的诀窍是听到警报声变得急促之后再 L1/LB 键发射诱导弹，而弹无虚发这点则比较麻烦，一般敌机都会射出两拨诱导弹，我们需要耐心等待对方诱导弹发完之后再射击，另外提醒大家一点，射出导弹的时候最好能保证天空中没有诱导弹的痕迹，否则可能会前功尽弃。



任务5：断头台行动

剧情提要

“你知道巴夏尔不可能在那里所以你才参与了空袭伤害评估，你是先就知道所罗门和巴夏尔没有联系，对吗？”

“我知道巴夏尔一定还德黑兰的某处，我见过所罗门，所以……”

“你明白吗？你现在不是被审讯！你确定有罪，用不用我提醒你是谁杀掉了你的上司？”对面的CIA官员显然认为布列克在说谎，他揪住了布列克的领口，布列克也针锋相对地试图过去厮打他已经看着已经很不顺眼的探员。

“算了吧。”另一个探员息事宁人地说道，“你知道这对他没用，还是让他讲讲怎么在德黑兰找到那颗核弹的吧。”

在德黑兰银行身处，进行斩首行动的布列克一行没有发现目标任务巴夏尔的身影，反而找到了巴黎和纽约的地图、一张标有6.02标记的列车时刻表，以及一枚核弹。

困难难度难点提要

这场巷战的规模相当大，敌我双方的数量很多，所以本关整体难度并不高，跟着队友冲，按照画面指示安放迫击炮发射照明弹，然后继续往里冲，看见敌人的话就在掩体后面躲一躲等待我方近乎于无敌的士兵们发威干掉敌军即可，觉得寂寞的话可以开两枪助助兴。

穿过正面的大桥来到另一边，这里有敌人的枪巢，不过这里不需要我们干掉敌人枪巢，只要冲到枪巢下面，这个枪巢就会被我军支援火力端掉。端了两个枪巢后向大楼冲锋，这里是一个难点，敌人火力异常猛烈，而且从多个方位向你发动潮水般的攻击，建议先不要来到上面刚才敌人放置机枪巢的地方，而是留在下面歼灭一些冲出来的敌人，然后再冲到上面去，在上面也不要直接迎着敌人火力从中间冲，而是从最左边贴墙冲过去，如果受到攻击就迅速回到掩体躲避等待我军兵力跟上。最后冲上楼梯，友军解决掉敌人的机枪点之后冲进大楼。记得在冲进大楼前把手里的武器换成霰弹枪一类的近战武器。

进去之后踹开大门，来到一个狭长的通道，通道尽头的门踹开后会被敌人袭击，赶快用霰弹枪速战速决。消灭掉所有的敌人后从大楼冲出去，坐上面前的悍马，我们要去执行上面给的送死任务了。

来到一辆明显被敌人当做路障的油罐车前，等敌人轰掉油罐车后赶紧跟着友军一块冲到大桥下面，绕到桥上跟着神勇的友军干掉敌兵，通过这里。

爬上面前的凸起的地表，面前停有大量汽车的街道中埋伏着大量敌人，由于这里敌人数量过多而且掩体非常不安全，推荐全程躲在队友后面放冷枪，而面对不肯冒头的敌兵也可以打爆汽车杀之。这里可以让队友先前进把敌人援兵引出来，全部消灭后再前进，这样就不会被突然冲出来的敌人乱枪打死。杀过去之后，敌人增援了一辆……T-90坦克。我们目前的武器显然没法对付这家伙，赶紧跳进路中间的壕沟里跑吧，冲进面前的大楼里就安全了。





从大楼出来，我们来到了银行前，不过由于目前敌军T-90编队封锁了道路，我们想直接进攻银行肯定伤亡惨重，所以我们需要先搞定装甲车部队，跟着队友冲到高台上，消灭高台上的所有敌人直呼可以捡到一具标枪反坦克导弹，用它消灭掉三辆先后出现的T-90就可以集结部队准备攻击银行了。

银行正面的火力相当凶猛，好在我们也不需要从正面攻进去，跟着队友绕到侧面后一路杀到银行后门。托队友上去之后顺着他放下来的梯子爬上去。从厕所进入银行，一段QTE后解决掉一个敌兵。出门后用刀子解决掉眼前的敌人，我们终于被敌人发现了。

这一段敌人的火力也相当猛烈，可以借助友军的力量慢慢推进，要注意那些出现在头顶的敌人，即使你躲在掩体后面他们也一样可以打到你，一看到头顶平台有敌人出现就要立刻解决，其他时候可以采取一路匍匐前进的姿态，虽然难看了些但是可以确保安全，来到正面的楼梯配合友军清空中庭后重新集结部队。

重新接受命令后从电梯井下去，滑到最下面通过QTE扔一颗闪光弹并飞身进入银行金库，进去之后马上抄霰弹枪干掉面前两个被晃了的敌人，之后面前的通道分为两条，每条通道中都埋伏这大量敌人，我们可以先消灭左边通道中的敌人，在我们干掉这里所有敌人的时候队友也基本上把另一条通道清空了，跟着他们杀过去就行了。

任务6：战友

剧情提要

“你看见了几颗核弹？”扮演黑脸的探员反复在布列克面前踱步，布列克真想告诉他让他静一静。

“一颗，可是那里原本可能有三颗。”

“另外两颗你知道在哪儿？”

“反正，有一颗在这里。”布列克再次试图警告这两位探员。

“那你知道他为什么要去巴黎吗？”探员放弃讨论核弹话题，而是给布列克找出了一张照片。

“帝玛·马雅可夫斯基，格鲁乌间谍，相信他出现在巴黎不是什么偶然事件。”

“哦，天哪，那么说他失败了……”布列克开始喃喃自语，仿佛发生了什么他最不想看到的事件。

“我想你知道这个俄罗斯人为什么去巴黎是吗？”探员看出了布列克的紧张，追问道。

“告诉我巴黎发生了什么，我就告诉你们我知道的！”

“可是我们知道的并不比你多，先生。”探员说道，“而这个俄罗斯人才是知情者。”

巴黎，一辆豪车里。

“如果核弹在巴黎爆炸，那么俄罗斯难辞其咎，数百万人或许会死于战火。”

“所罗门真是个疯子……这么多年还想复仇。”

“如果我们接近核弹，那么就能阻止核弹被遥控引爆，这样才能阻止事态发生，我想你做这个正合适，帝玛。”

格鲁乌的精英特工没说话，多年的特工生涯已经让他养成了沉默寡言的性格。他知道，如果不能在泛欧大厦中找到核弹，他们将损失更多。

困难难度难点提要

开车闯进大门后进入左边控制室砍断电线帮助队友推门进入内部。停车场中有不少敌人，炸车仍然是清理敌人的最快途径，消灭盘踞在这里的敌人后继续前进。冲出大门后敌人会借助汽车灯当闪光灯干扰你的视线，最好扔一颗手雷过去解决。

继续在停车场中前进，下面一片停车场中有手持RPG的敌人，先揪出来干掉，否则你会被敌人火力压得四处躲避抬不起头。在远处射击你的敌人最好离得远远的狙击解决，而躲在车后墙壁后的残敌尽量交给队友去对付。

跟着队友上楼，踹开大门扫射一阵后赶紧出来按画面提示戴上防毒面具。接着上楼，通过QTE干掉一个敌人后来到毒气弥漫的走廊，面前的道路分为两条，队友们会自动攻击左边通道并把敌人火力吸引过来，我们可以从右边溜过去包抄敌人后部。杀过办公区和队友合流后面前的道路继续分为两条，依旧选择和队友相反的那条道路。

再往前来到一条宽敞的走廊，敌人经常从楼上对我们发动袭击，最好的办法还是让队友前进把敌人引出来我们再进行歼灭。全灭守敌后上二楼，进入主交易厅，进门之后向左走一步之后我们可以停留在这里封锁从左边通道出现的全部敌人。从左侧包抄过去消灭和队友对峙的敌人把队友放过来，然后赶紧退回去并消灭从



左侧通道增援过来的敌人，绕到主交易厅右侧，通过这里的窗户可以射击到埋伏在对面大厅正在和队友对射的敌人。

一路冲到一个类似信息处理中心的地方，这里我们发现了持有核弹的人，不过大厅里敌人众多，不可能冲上去追赶那个人。大厅里地形比较复杂，大多数时候我们需要和敌人短兵相接，这里最好从右侧溜过去，来到靠近对面出口的白色花坛附近，蹲在这里可以一批一批地解决敌人援兵，之后就可以和队友配合杀光守敌了。

之后一直跟着队友向前冲，冲到银行大门口之前是没有正式交战的，冲到银行外面那条街道，消灭掉依托警车据守的敌人之后转过弯来，这里的敌人封锁了路中央，所以我们最好冲到路对面的白色汽车那里，利用汽车作掩护消灭敌人。

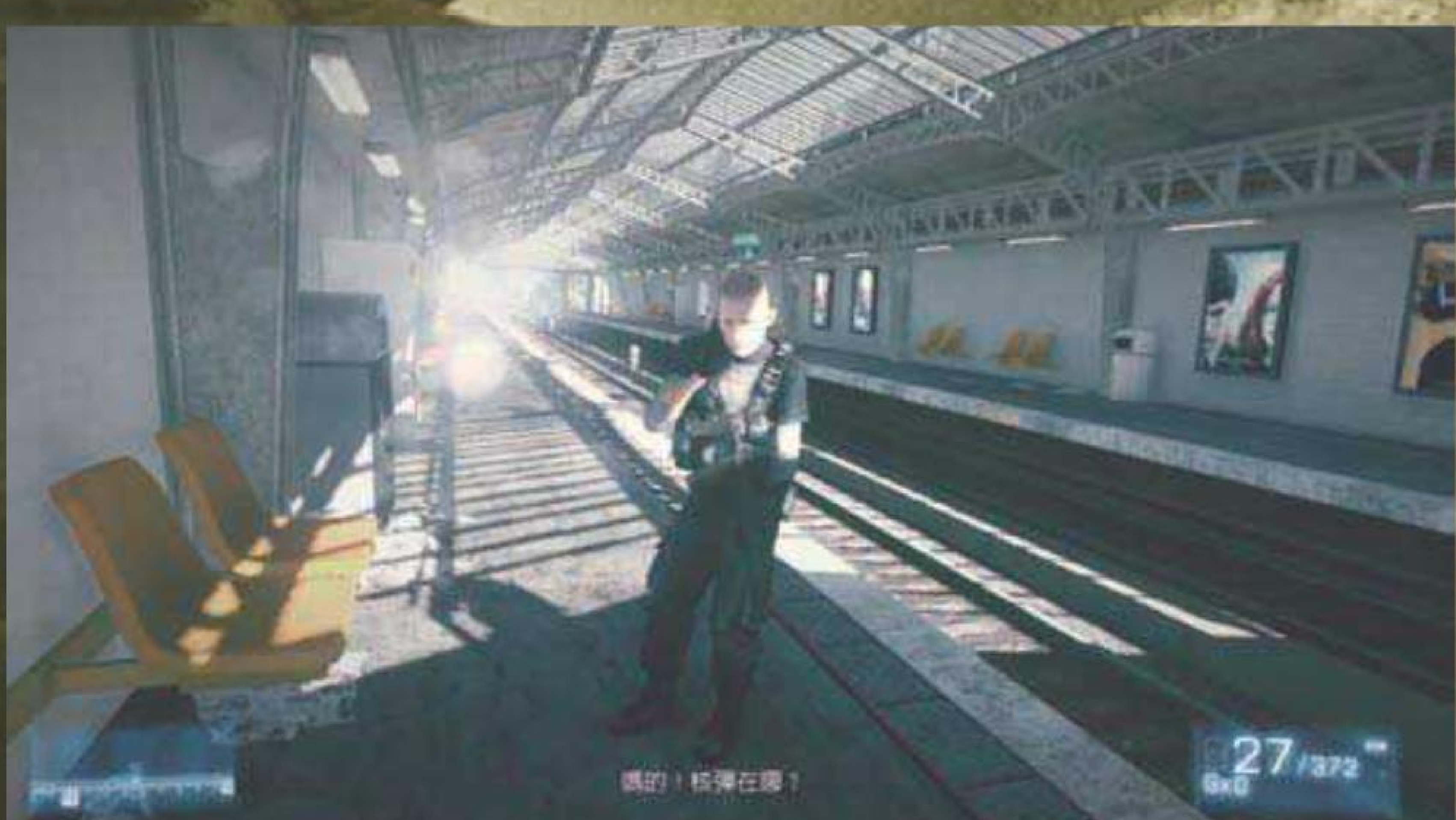
一路前进，在路上会遇到重装警察的阻截，这里最好退回路中间那辆被击毁的公共汽车那里，从窗户里向外射击干掉重装警察，一路狂奔，消灭重机枪封锁之后追着目标进入一个走廊，发生队友阵亡的事件后赶紧跟着另一名队友冲进去。月台上干掉一个敌人后任务结束。

本关卡中涉及到的成就/奖杯

The Professional/ 专家

两分三十秒内追上敌人，中途不能死亡

首先，请选择最低难度。在关卡后期从泛欧大厦正门冲出来之后，一路顺着路跑并不断扫射，当队友提示对面有重装警察出现的时候就往路中间拼命扔手雷，然后继续狂奔，运气好的话甚至可以在一分半钟之内追上敌人。



任务7：迅雷行动

剧情提要

“这是什么，这不是核弹！该死，诱饵！”

“天哪，那是什么……”

“十八小时前，八万人死于核弹爆炸。核弹符合俄制规格，我们怀疑是帝玛做的，你怎么认为。”

“不可能，这是PLR和所罗门的手笔！这就是我们在德黑兰发现的遗失的那枚核弹！我就是在阻止这件事情在纽约发生！”该死，他们听不明白吗。

“我们还是从你们在德黑兰银行的经历讲起吧。”探员再次转移了话题。

“恩，我们发出了求救信号，是C连的米勒救了我们……”



困难难度难点提要

本任务需要驾驶坦克作战，行进至半途会有PLR的坦克从斜前方杀出，我们可以从对方坦克的侧后部进入战斗，算好提前量一炮就可以击毁敌人的一辆坦克，消灭掉面前的敌人后继续前进。切换至热成像干掉敌人两辆坦克后我们被地方的火箭炮挡住无法前进，这里自动切换到空中单位扫清地面障碍。

空中攻击效果不佳，我们需要利用按住左摇杆的加速冲刺迎着火箭炮冲到敌人营地中，进入营地后消灭掉周围的敌人，来到营地后部可以发现敌人的三台火箭发射器，干掉它们。

冲出营地，不久之后对面就有两辆坦克出现，这里不要急着冲上去干掉它们，而是留心你的左边，这里会出现五辆T-72坦克增援，如果发现敌人在集中射击你的话就要后退躲一下。干掉敌人坦克后会接到击毁敌军车辆的指示，面前的公路会开出敌人的车队，不过与此同时敌军会增援三辆坦克，这三辆坦克（目测是T-90）耐打程度比之前的坦克高一些，不过数量少，也不难对付。

之后前进到桥下，这里需要下车协助工程部队拿回起爆器，这段路程比较凶险，敌人火力猛、攻击点分散而且无限增援，我们要做的就是在掩体间快速移动并拿回起爆器，这里建议走坦克的右边，这样，我军坦克、白色隔离护栏和路中间那辆燃烧的装甲车都可以成为不错的掩体。拿回起爆器后赶紧顺着白色隔离护栏跑回来引爆，这里有一点运气成分，由于我们是背着敌人火力跑的，两枪就足以致命，所以可以看到掩体就过去蹲一下保护自己。引爆后赶紧冲刺跑到坦克边上坐上去，被打死在坦克边上的话还得重复一遍拿起爆器的过程，坐上坦克就轻松多了，用你的.50把他们轰杀至渣吧！

一路上非常简单，没有什么敌人能禁受得住我们的扫射，优先消灭手持RPG的敌人即可。加油站中的坦克显然不需要我们射爆，打炸加油站就能轰爆它。来到大桥前会有汽车炸弹袭击我们，干掉正面冲来的两辆之后还需要干掉从右边冲过来的两辆。之后消灭桥上的三名手持RPG的敌人。任务结束。



实用技术

攻略透解

本关卡中涉及到的成就/奖杯

Scrap Metal/ 满地废铁

第一次遭遇敌军坦克的时候独自击破对方的六辆坦克

关卡前段会遇到敌军坦克部队，这里需要手脚快一些，要在我们神勇的队友解决掉敌人之前干掉对方的六辆坦克，建议算好提前量，在敌人还在移动中的时候就尽量击毁敌人，因为这时候队友主炮的命中率相当低，不会给你制造太多麻烦。



任务8：嫉恶如仇

剧情提要

“我们带着核弹等着米勒的增援，三分钟，他们说三分钟会到达……”

“你们来到我的国家，杀害我们的人民，我们奋起反抗，却被视为恐怖分子……”巴夏尔朗读般的语调并没有引起被俘的米勒的注意，他脑中反复重复的一句话倒是所罗门所说的：“我父亲告诉我，死亡也是成长的一部分，对吗？希望你成为你孩子心目中的英雄。”

“对不起，我的孩子……”钢刀及颈，米勒被处决的镜头传遍了美国的每个角落。

困难难度难点提要

继续驾驶坦克作战。全程按照目标指示前进即可。最后发生剧情。

任务9：夜袭

剧情提要

“这段影像很残忍，但是仍然无法证明所罗门和核弹的关系。”对面的探员依旧冷冰冰的。

“你们站在哪边的？你们看到他杀了米勒，还毁了巴黎！”布列克一阵阵剧烈的头痛。

“那这么说你和帝玛的足迹也遍布整个事件，你们也和这件事情有关系！而且，你还无法证明你的论断，你根本没有证据。”

另一位探员没有说话，起身接了个电话，回头严肃地对布列克说到：“所罗门的一个化名出现在了纽约。”

“你们看吧！我就知道，当时巴夏尔说过所罗门是他的左膀右臂！这是他们做的！”

“什么时候说的。”探员显然觉得这个问题很重要。

“我追杀他们的时候，和坎波在一起的时候听到的……”



困难难度难点提要

上来先狙掉右前方的四盏灯为陆战队直升机降落提供掩护。用红外感应瞄准一下我方下面的陆战队员之后绕到大楼另一边。

我方士兵开始移动之后用准星追踪他们的行程，来到一座大楼拐角处，你的副手发现了对面二楼有敌人，狙击掉这名敌人为陆战队开路。之后就可以垂降到地面上了。

跟着队友一路潜行到小巷子里躲开敌人的巡逻兵。狙击掉对面二楼的巡逻兵，之后一切行动听从队友的指挥即可。登上楼顶之后继续掩护队友，敌人在街对面由两个巡逻兵，瞄准离你比较近的那个巡逻兵的头部射击可以一枪解决两人（同时解锁成就/奖杯 Twofor）。

下楼后跟着队友一路狂奔来到一座楼里，用刀静悄悄地解决掉挡路的敌兵，这里不要靠近敌人，画面出现提示之后按下 R1/RT 键就可以自动进行搏斗并杀掉这名士兵。紧接着我们被敌军发现，这里要立刻冲出去并一路狂奔不停，直到冲到下水道里。

从井盖爬出来之后可以发现敌军一小队士兵守在这里，这里不可能不被发现，先下手为强干掉几名士兵的话战斗会轻松很多。这里没有手雷，尽量利用手里带夜视仪的狙击枪消灭敌人。一路来到米勒下士被处决的地点的时候会从红色大门外面出现一大批敌增援，这里要先躲在左边角落里和敌人对射，争取多杀死一些绕到右边的敌人（看不清敌人的话射击探照灯即可）。等大门被轰开之后可以迅速来到另一边，匍匐前进到门口，杀掉正面的敌兵，敌人会一个个赶到门前送死，很好解决。

和己方部队汇合后冲过面前的广场，重新分配任务之后跟着你的副射手来到楼上，按照指示消灭敌人掩护陆战队前进。等我方在外面放风的人员和敌人交上火之后，我们需要帮他们进行掩护射击，尽量消灭冲他们过去的敌人，而这里开始有一些敌人的狙击手在楼上对我们进行射击，看到对面楼上出现敌人就要第一时间解决。

之后我军士兵开始搜查第二个房间，依然需要掩护他们，不过这里敌人攻击我们的火力极为猛烈，我方经常被打得抬不起头来。这里不要长时间瞄准一个目标，开一枪就要马上缩回来，最后跟队友一起冲出去拦截巴夏尔。冲到目标地点后就会有一辆汽车告诉冲出来，不要开瞄准镜，迅速射它几枪就能把它拦下来。

过去来到汽车残骸边，队友扛起了巴夏尔准备撤离，不过敌人的阻击部队马上赶到，虽说队友让你在这里打掩护，但是这种情况下打掩护跟被打成筛子简直是同义词，赶紧跟着队友冲进对面的小院中。

下面我们的工作是守门，不要让敌人进来，守在另一边的垃圾箱后面封锁大门口就可以了。防守一段时间后推门下楼。来到商场，我们需要守卫这里一段时间，我们可以拿到三枚阔刀地雷，最好插在正面楼梯口和左右方通道那里，阻止敌人进攻。先利用地形优势消灭楼下的敌军，然后会接到通知，敌人准备从楼上开口杀进来，这里最好退回到守护巴夏尔的房间里，趴在货架中间射击冲进来的敌人，这里的敌人普遍不知道关闭探照灯，冲着有光亮的地方射击即可。

接着转移阵地，敌人第三波攻击也跟着到了，这里多数敌人



会在楼上冲我们射击，必要的时候需要通过弹道来判断敌人的位置，争取每一次开枪都能杀死一名敌人，逐步削减敌人数量。消灭第三波敌人之后，迎来本关的最后一段旅途，也是最后一个小难点。

在发生巴夏尔说胡话的剧情之后我们要掩护他们撤退，其实这里你的队友是无敌的，完全不用管他，堵截在正面的四个敌人也会直接被他干掉。你要做的就是尽量清理场中的其余敌人，好让自己安全冲出去。干掉从右手边平台包抄过来的几名敌人之后赶紧冲出大门，冲出去之后要立刻跳进左手边的花坛后面趴下躲避敌人的攻击，然后迅速冲到下一个花坛后面等待，直到他们冲你喊“好了！快！快！”并且目标地点是飞机机舱内的时候我们才可以冲上飞机，不然你会发现飞机根本无法登上，你会被敌人的重火力打死在直升飞机前，所以这里千万不要着急，等可以登机再冲过去登机才不会功败垂成。



本关卡中涉及到的成就/奖杯

Army of Darkness/ 暗夜奇兵

用四颗子弹击碎四个探照灯

在关卡最开始的地方，我们需要击毁四个探照灯帮我方直升机降落，这里需要弹无虚发打破四个探照灯。不要直接射击光最亮的部分，而是要射击亮光上面一点的部分，这样可以保证命中率，有时候风会把探照灯吹得左右摇动，等它静下来再打即可。

Twofor/ 一箭双雕

在关卡中一发子弹击毙两个敌人

非常简单，参照流程中的提示即可。



任务10：进退两难

剧情提要

“是……所罗门……他窃取了核弹，他要复仇……他出卖了我……他利用了我们所有人！”虽然美军成功抢到了巴夏尔，但是对方已经奄奄一息，死前他断断续续地说出了这句话。

“听着！这个月14号太阳下山之后……他会发动攻击……火车！”巴夏尔竭尽全力喊出这句话之后咽了气。

“巴夏尔的电话上有个俄罗斯军火商卡法洛夫，你认识他？”

“我只知道因为这个电话我们就被调动到了北伊朗，因为卡法洛夫手里可能有核弹。”

“他的遗言只有你听到了，你怎么证明核弹的问题？”

“你不是接到电话了吗，你知道所罗门就在纽约，我们在浪费时间！”这句话布列克已经说了很多遍。

“我们需要补全你的经历，这样才能确定你的可信度。”探员冷冰冰地点回了布列克，“接着，给我们讲讲你在卡法洛夫老家里的故事吧。”

困难难度难点提要

丛林里的战斗最困难的地方在于经常看不清敌人在哪儿，我们可以不断匍匐前进，在巨石和草丛中移动，慢慢靠近敌人，直到观察到敌人位置再攻击。和队友并肩作战的时候就简单多了，顺着队友的弹道可以很方便地观测到敌人在哪里。

穿过山谷，正式进入和俄军的大规模火力冲突，这个阶段相对来说倒比较简单，配合队友放冷枪就可以了，最后敌人会驾驶载具增援，要第一时间击毙车上的枪手。再向前进会遇到第二波敌人的阻截，其中还会出现一辆敌军坦克，蹲在石墙后面给它两发火箭弹就能搞定收工，千万不要跑出去逞英雄。

之后的战斗可以简化为“在无敌队友的掩护下边放冷枪边清理敌人”。消灭最后一个俄罗斯伞兵后会发生被战斗机攻击的剧情，这里一定要跟紧自己的队友，看到他们躲避就要跟他们一起躲起来。

最后冲到载具边上捡起载具上的毒刺，把对方战斗机打下来就可以结束任务了。

本关卡中涉及到的成就/奖杯

What the Hell “Are” You/ 何许人也?

在初期打退俄军伞兵的攻击后，从俄军尸体上找到一个狗牌

关卡最初发生遭遇敌人袭击的剧情，下车后从车子右边绕过去用刀子背袭干掉一个敌人拿到狗牌。

Butterfloy/ 花蝴蝶

只用一枚毒刺就击落俄军战斗机

首先不要攻击，而是看好它的飞行轨迹，飞机飞到最远方准备掉头的时候开始瞄准，掉过头来冲你飞过来的时候发射。由于飞机此时运动极为缓慢，很容易被一颗火箭弹打下来，但是注意，从飞机出现到把飞机打下来，你都不能阵亡。

任务11：卡法洛夫

剧情提要

“你认为科尔中尉杀了你的同伴对吗？”

“不，没有……”

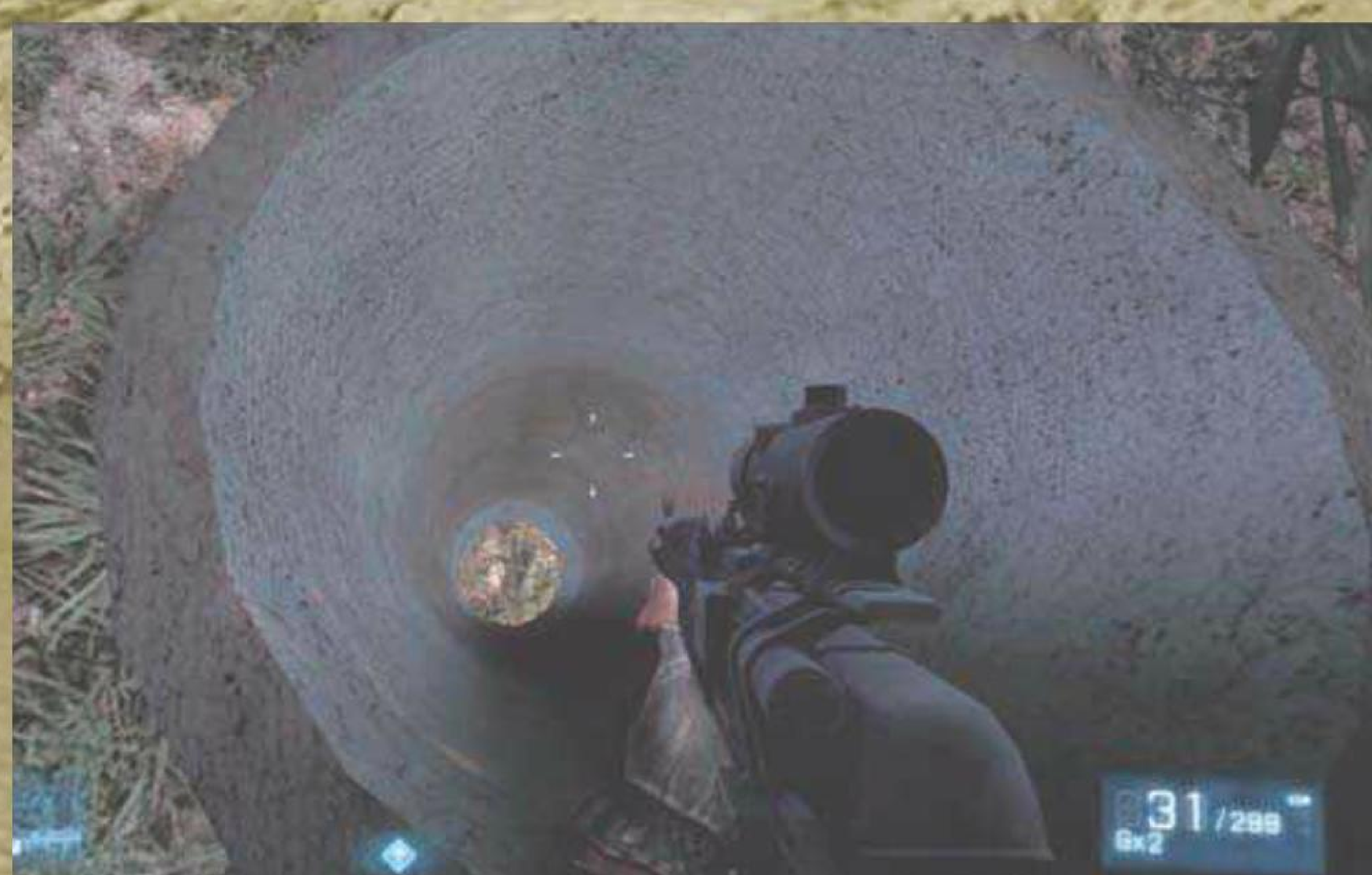
“不用辩解，我理解你内心的想法。”一直扮演黑脸的探员叹了口气，“你的队友也许无从知道你的真面目了。包括你为了敌人攻击他们的事实。”

“俄罗斯人不是敌人……”

“好了，我们换个话题，当时帝玛也在伊朗，你知道他为什么在那里吗？”

“你遇到了帝玛，你做出了一个决定，一个事关你忠诚和信仰的决定！”

“不，你根本不知道我做了什么决定……”“那就说服我你没有背叛！”



困难难度难点提要

先跟着队友往前冲，在发现接到队友的指示后就可以用手中的微冲对准敌人一通扫射，干掉面前的敌人之后就可以去武器箱那里拿取武器了，建议随身携带一把霰弹枪。干掉所有增援的敌人之后坐上敌人的车向卡法洛夫庄园前进。

进入敌人基地，干掉敌人获取指纹冲进大门，开门之后冲到外面去，远处有会出现敌增援，其中一名敌人持有RPG，所以不要靠近场景中的汽车，利用台阶作掩护慢慢和敌人周旋。消灭掉驾车出现的敌人后前方的山坡上会出现持有RPG的敌增援，不要贸然靠近，高难度下一发火箭弹就能要你命，这里需要来到场景右手边，这里可以利用天然屏障挡住对方的轰击，慢慢确定敌人位置再发动攻击消灭火箭筒手。

前面游泳池驻守敌人非常多，正面突击难于登天，好在我方躲避的路基掩体旁边有一条下水道，钻过去可以来到敌人后方，从这里和队友一起两面夹击敌人会安全很多。

接下来我们要帮助队友提供火力掩护，从另一边上楼，干掉一个敌人后夺过他的狙击枪。上楼之后利用狙击枪掩护队友，不过这里更重要的是让队友掩护你……蹲在一上楼的花坛后面利用红外瞄准镜放冷枪就可以了。敌人全面撤退后跟着队友往前冲，这里最好先找好掩护，然后利用狙击枪干掉正面别墅楼顶上经常出现的敌方狙击手。

清理干净敌人后来到别墅门前，协助队友干掉守在入口的敌人，跟着队友冲进去。

接下来的路需要和队友分头前进，不过我们楼上的道路还算简单，敌人数量比较少，从另一侧下楼后记得回身支援一下队友让他们杀过来，然后队友会冲过来帮你拖住敌人，我们就可以从另一条路绕过去包抄敌人了。继续前进，消灭一个手持火箭筒的敌人之后队友会站在一扇门前，门另一边的敌人会用霰弹枪开门，注意不要站在门前。一路消灭敌人，之后又要与队友分开行动，我们的目标还是清空二楼，不过这次敌人有些多，最好等楼下的队友冲过去吸引住敌人的火力之后再消灭二楼的敌人。

和队友汇合后攻入地下室，这里非常黑，但是我们没必要开灯，开灯只会成为敌人的靶子，在黑暗中我们只需要瞄准那些发光点射击就好了。清理干净敌人后继续分兵两路。

这次我们的处境比较凶险，由于这个类似于射击训练室的场景非常狭窄，每一角落和拐角处都埋伏有敌人，所以在穿过门或者拐过角落的时候一定要先探一下头之后立刻缩回去听对面的反应，这里掩体比较多，步步推进的话问题不大，最后穿过训练室来到上面，这里要干掉两个用重机枪狂射的家伙，依托角落慢慢磨吧。之后可以与队友合流。

下面一段路可以让队友冲在前面，大部分敌人会被他们直接解决掉，而守在楼梯口的两个敌人还需要我们自己解决，干掉两个门神后狂奔出门，飞奔向停机坪上那架直升机揪下那个军火商人。

之后扮演布列克来到泳池边，和帝玛对话后需要我们自己按键开枪，你没有别的选择。之后结束任务。

“所罗门手里有三颗核弹，他的袭击目标至少有两个：巴黎和纽约，我们需要阻止这一切，这样我们两国就不会交战。就我们两个，不需要别人帮忙。”帝玛这么告诉布列克。

这时，一名美国士兵闯了进来，眼前的情形怎么看怎么想两个人在做秘密交易，而刚刚死了战友群情激奋的美军显然不想听眼前这个“俄罗斯人”胡扯，没办法，为了世界，布列克只好开枪。

“记住，尽你所能找到所罗门！”帝玛迅速消失在布列克眼前。



本关卡中涉及到的成就/奖杯

Practice Makes Perpect/百步穿杨

打破射击练习场所有标靶的头部

射击练习场就是关卡最后那个红色的房间，当你走过标靶的时候标靶会弹出来，过去抽出枪零距离给那标靶的脑袋上来一枪就可以了，这里要爆所有标靶的头（15个），注意不要遗漏，而且，中途不能死亡。

任务11：大毁灭者

剧情提要

“得了吧，中士，你被俄国人耍了，帝玛不过是利用你射杀你的长官，然后自己跑到巴黎去放核弹。”

“而且，所罗门是我们的海外特工，他在我们的掌控范围之内。”

这两句话说得布列克头晕目眩，临走的时候，探员还接了个电话：“你说什么，什么叫丢了一列火车……”

瞬间，一切线索都在布列克脑袋里连成了一条线：两幅地图、两颗核弹、所罗门、写着6.02的列车时刻表……他看了看对面的被叫进来指证他杀了长官的戴夫：“你信任我吗？”

“……嗯！”迟疑了一下，戴夫坚决地点了点头。



困难难度难点提要

干掉守卫后立刻冲出去，跳窗逃出大楼，然后控制布列克亲自完成任务1中CG表现的那一幕。

火车里一切的一切都跟第一个任务一模一样，只是敌人火力更猛了些，最后来到所罗门那里，我们需要通过QTE来阻止他杀掉你。

发生火车被炸掉的剧情后立刻举枪消灭掉你面前的敌人，然后从面前的大门跳下去，迅速歼灭下水道中阻截的敌人。下水道中的敌人多半持有带红点镜的武器，看到面前红光一闪就要警觉了。利用掩体不断前进，直到爬到路面上，坐上戴夫开来的车，追赶所罗门，中间可以象征性地对着他的车开两枪。

最后一段几乎完全是QTE环节，干掉所罗门！

世界得救了，一名海军陆战队员和一名俄罗斯特工选择了拯救世界的一条最艰难的道路。

他们都是为了国家，都想做出一些不同。

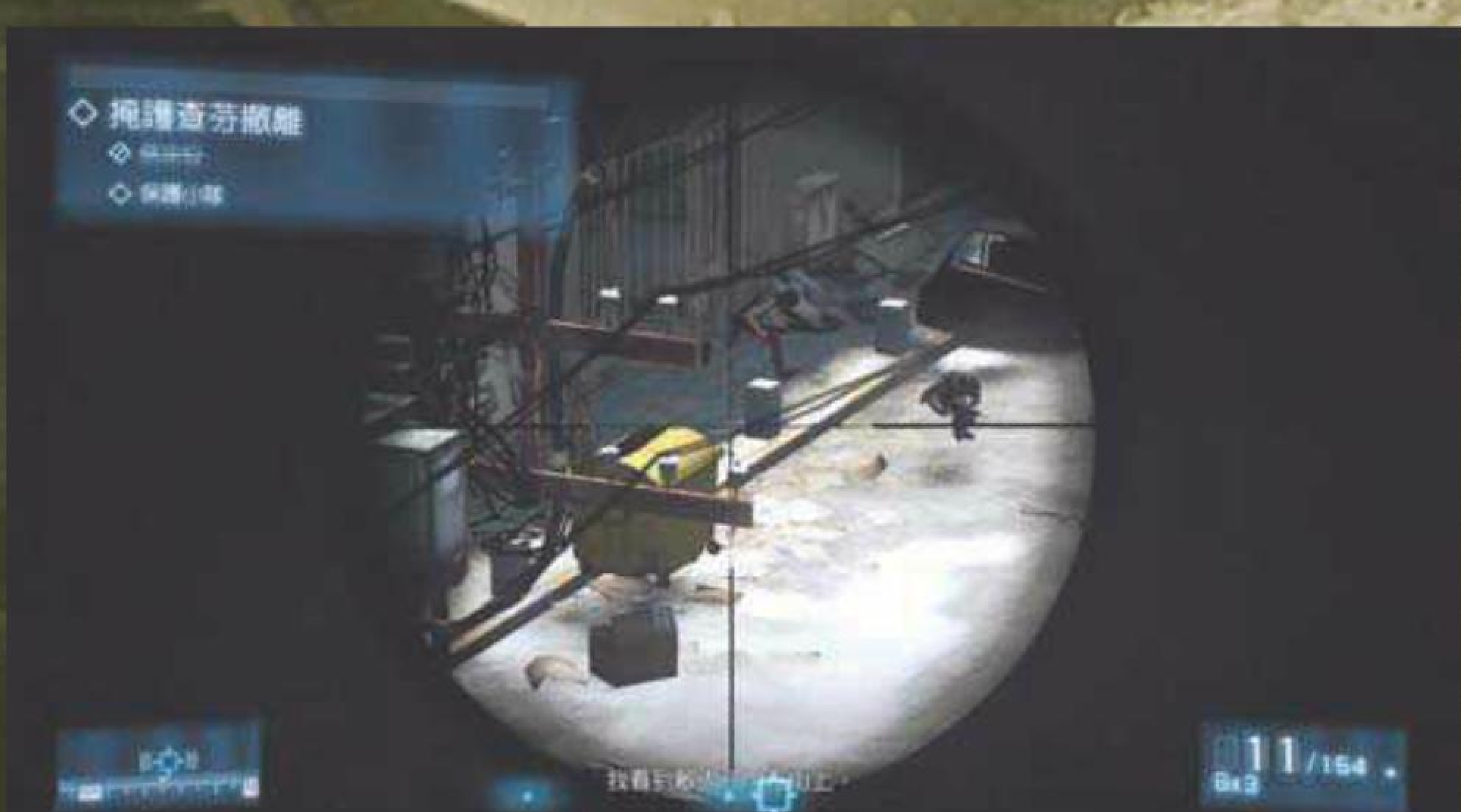
于是，他们成为了伟大的人，如果人们知道他们在做什么，一定会像纪念凯旋门下的无名英雄那样纪念他们。



成就奖杯列表

成就/奖杯名	点数/杯种	简单说明
FlashForward 预示	10点/铜杯	剧情获得
Shock Troop 敢死队	15点/铜杯	剧情获得
Where are the other two? 另外两个呢?	20点/铜杯	剧情获得
This is the end游戏结束	20点/铜杯	剧情获得
Wanted: Dead or Alive 通缉：不论死活	20点/铜杯	剧情获得
No Escape 走投无路	30点/铜杯	剧情获得
Ooh-rah!	30点/银杯	通关
Semper Fidelis 永远忠诚	50点/金杯	困难难度通关
Not on my watch王牌保镖	25点/铜杯	成功掩护医疗小组
Roadkill 死于非命	20点/铜杯	利用汽车杀敌
Involuntary Euthanasia早死早超生	25点/铜杯	在大楼坍塌前手动干掉两名敌人
You can be my wingman anytime 最佳拍档	30点/铜杯	在驾驶战斗机的时候无伤且弹无虚发
The Professional 专家	30点/铜杯	在巴黎两分三十秒内追上目标人物
Scrap Metal 满地废铁	25点/铜杯	敌军坦克到达目的地之前击毁全部敌军坦克
Army of Darkness 暗夜奇兵	15点/铜杯	四枪击碎四盏探照灯
Twofor一箭双雕	15点/铜杯	夜袭关卡中一枪击毙两个敌人
What the hell *are* you? 何许人也?	20点/铜杯	在打退俄军伏击的过程中找到一个俄军官兵的狗牌
Butterfly 花蝴蝶	25点/铜杯	在没有死亡的情况下，只用一发火箭弹搞定俄军战斗机
Practice makes perfect 百步穿杨	15点/铜杯	击碎靶场内所有靶子的头
Between a rock and a hard place 进退两难	15点/铜杯	完美击败所罗门，按准最后一关和他肉搏时候的QTE即可拿到
Push On 冲锋陷阵	20点/铜杯	在“游击战”任务中，无人伤亡安全抵达车库
Two-rah!	30点/银杯	完成合作模式
Lock 'n' Load 准备就绪	30点/银杯	解锁所有合作模式内武器
Car Lover 爱车人士	20点/铜杯	在“撤离行动”任务中，不损失悍马车完成任务
In the nick of time 惊险万分	20点/铜杯	在“分秒必争”任务中20秒内解除炸弹
Bullseye 百发百中	20点/铜杯	在“拯救人质”任务中不惊动敌人的情况下救出人质
Untouchable 无可匹敌	20点/铜杯	在“火雨行动”任务中不使用灭火器完成任务
Army of Two 战地双雄	50点/金杯	完成困难难度下所有的合作任务
Ninjas 忍者	20点/铜杯	在“突破重围”任务中不引起警报的前提下达到VIP的所在位置
Vehicle Warfare 载具大战	30点/铜杯	获得全部3个载具战斗勋带
Infantry Efficiency 专业步兵	30点/铜杯	获得全部4个武器效率勋带
Decorated 充满荣誉	50点/金杯	获得所有勋带
It's better than nothin 聊胜于无	30点/银杯	1局比赛排名第3名MVP
Support Efficiency 专业支援	30点/铜杯	获得全部4个支援效率勋带
Colonel上校	50点/金杯	联机等级达到45级
1st Loser 败者之王	30点/银杯	1局比赛排名第2名MVP
Most Valuable Player MVP	30点/银杯	1局比赛排名第1名MVP
M.I.A M.I.A	20点/铜杯	联机模式中获得第1个狗牌

注：游戏中自带的中文成就/奖杯列表有不少错误，最离谱的是Decorated这个成就/奖杯，如果你查看列表，会发现中文列表告诉你需要收集所有勋章，但是事实上是需要收集所有的勋带！这可是有天壤之别的，具体情况参见下面联机部分的资料。





联机模式综述

初次登陆战网模式需要输入EA通行证，即正版盘盒中的序列码。选择“多人”进入模式选择界面选“快速游戏”即可投入战斗。对战模式类型与前代类似，虽然没有新增对战模式，但各模式之间变得更为独立。本作同样有“Hardcore”模式，选择“服务器浏览器”可查看EA服务器信息，按R3进行筛选，在组态中选“极难”即为“Hardcore”模式，模式特征为武器杀伤力接近真实战斗；盲射准心消失；除任务地点提示外的所有战场信息全部被屏蔽；存在友军伤害设定。

征服模式是所谓的占旗模式，所有玩家分为美军和俄军两派，红蓝两个阵营的最大人数各为12人。对抗双方会同时前往占领地图中A、B、C、D处的旗帜，任何1方占领旗帜后不但可以降低敌方的兵力，同时还能获得有利位置的重生点和强力载具。该模式没有时间限制，必须把敌对阵营的兵力人数减少至0才能赢得比赛胜利。

突袭模式是传统意义上的埋雷/拆雷模式，所有玩家同样被分为美俄两大阵营，进攻方的任务目的是炸掉目标区域内的两个M-COM基站，成功炸毁两个M-COM之后才能继续往前推进。防守方则要千方百计阻碍敌人的攻势，把敌方的重生次数削减到0就能获得胜利。进攻方在M-COM上设置完炸药后会响起警报声，防守方只要在M-COM没爆炸之前开始拆除，那么警报声会立刻停止。此外突袭模式中攻守双方的默认载具配置是不平衡的，进攻方拥有大量战机、装甲车和坦克等强力载具，防守方则只有为数不多的载具。

团队死斗模式毋庸多说，两大阵营先杀满100人的一方获胜。小队死斗模式非常适合3，4名好友组队游玩，比赛中设置有A、B、C、D4支4人小队，小队与小队之间是相互敌对的，先杀满50人的小队最终获胜。小队突袭模式是突袭的微缩版，双方对战人数各为4人，属于比较讲究战术配合的的小型对抗模式。另外值得一提的是，由于该模式玩家数量较为精简，所以玩家非常容易获得MVP类的勋带评价。

合作模式是本作的原创模式，大致玩法与《MW2》的OPS模式类似，玩家要与1名队友共同完成1个独立的战斗任务。合作模式共有6关，每完成1关可获得相应的分数，累计分数可以解锁合作模式内限定的7把武器，顺利解锁这7把武器后就能在联机对战模式中使用了。

主菜单中的“我的士兵”选项中可查看详细的战绩与数据。其中“自订”是玩家需要频繁进入的项目，在此玩家可以自由设定参战武器、技能、地空载具以及角色迷彩装扮。全中文显示带给玩家巨大的便利，游戏中可以显示每种装备的简介，感兴趣的玩家可以浏览一遍。联机操作与其他主流射击游戏类似，玩家可重点查看“控制”菜单中各类载具的大致操纵方法，以免在实际游戏中手忙脚乱。顺带一提的是，正面刀人只能削减敌人3分之1的体力，只有从侧面或背后刀人才真正具有秒杀抢狗牌效果。

联机部分资料

职业装备解锁/Kits

玩家获得经验值提升等级的同时，也会根据玩家所选择的职业获得相应的职业经验，职业经验累计到一定程度便能解锁相关的职业专属装备。本作共有4种职业，初始武器会根据美俄阵营而有所区别。另外在装备上按△可查看相关介绍，在此就不赘述了。

突击兵/Assault

装备	类别	解锁经验
M16A3/AK-74M	主力武器	0
医疗箱	配备1	0
电击器	配备2	4000
M320榴弹发射器	配备1	11000
M416	主力武器	22000
M26霰弹附挂	配备1	38000
AEK-971	主力武器	60000
M16A4	主力武器	89000
F2000	主力武器	124000
AN-94	主力武器	166000
M16A3（俄）/AK-74M（美）	主力武器	220000

工程兵/Engineer

装备	类别	解锁经验
M4A1/AKS-74u	主力武器	0
SMAW	配备1	0
维修工具	配备2	0
FIM-92/SA-18 IGLA	配备1	3000
M15反坦克地雷	配备2	7000
SCAR-H	主力武器	14000
排爆机器人	配备2	25000
M4	主力武器	40000
A-91	主力武器	58000
FGM-148标枪飞弹	配备1	82000
G36C	主力武器	110000
M4A1（俄）/AKS-74u（美）	主力武器	145000

支援兵/Support

装备	类别	解锁经验
M27 IAR/RPK-74M	主力武器	0
弹药盒	配备1	0
C4炸药	配备2	4000
M249	主力武器	11000
M18阔刀地雷	配备2	23000
M224迫击炮	配备2	40000
PKP PECHENEG	主力武器	60000
M240B	主力武器	90000
M60E4	主力武器	130000
M27 IAR（俄）/RPK-74M（美）	主力武器	170000

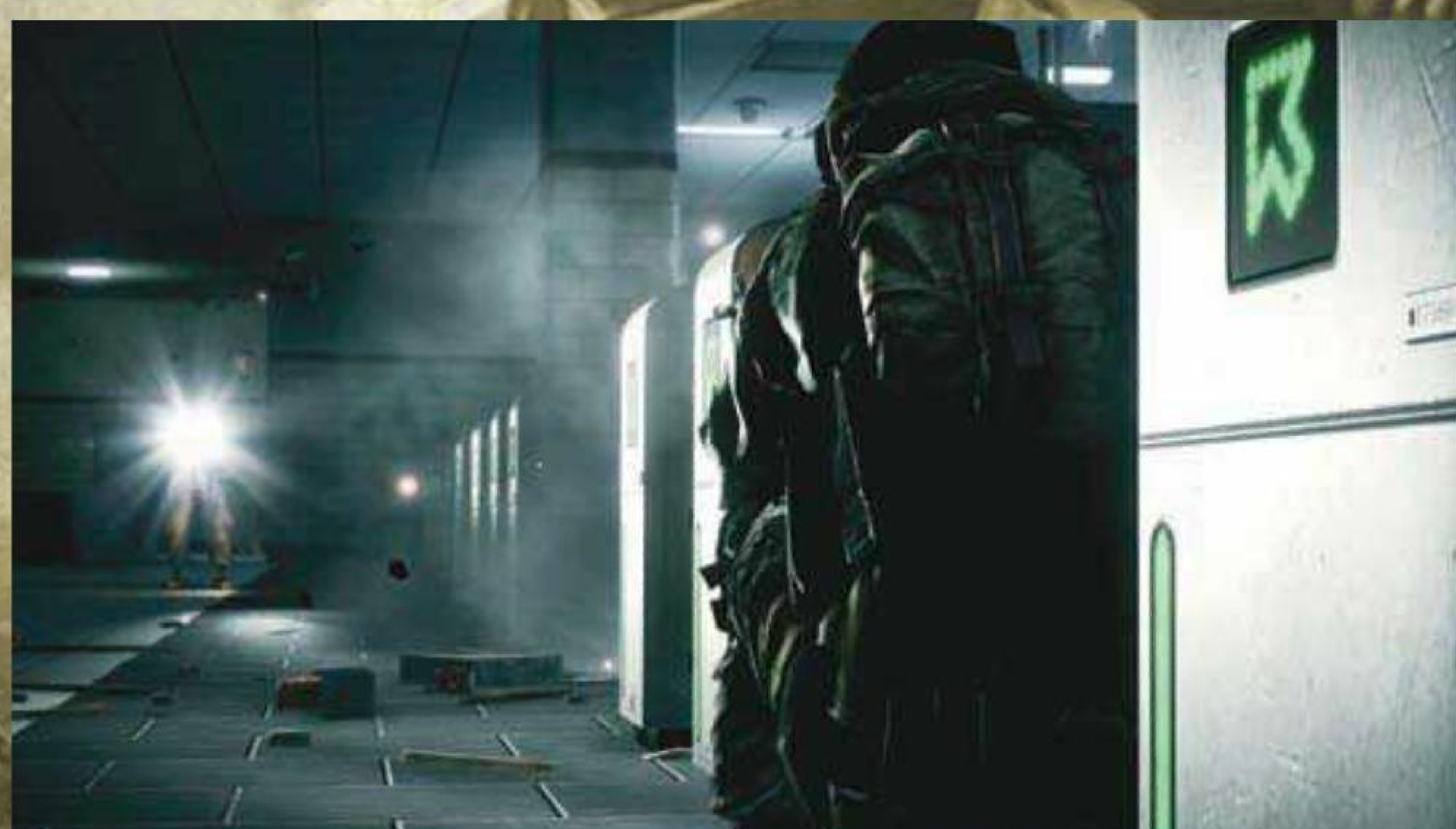
侦察兵/Recon

装备	类别	解锁经验
MK11 MOD 0/SVD	主力武器	0
无线电信标	配备2	0
地面感测器	配备1	5000
SV98	主力武器	13000
雷射指示器	配备1	26000
MAV遥控侦察机	配备1	45000
SKS	主力武器	71000
M40A5	主力武器	104000
M98B	主力武器	146000
MK11 MOD 0（俄）/SVD（美）	主力武器	195000

全职业通用等级装备解锁/Rank

通用装备不受所选职业与阵营影响，玩家只要达到相应等级便会顺利解锁。

等级	英文	译名	解锁装备	类别	开启XP
1	Private First Class	上等兵	870MCS	主力武器	1000
2	Private First Class 1 Star	1星上等兵	冲刺	特殊装备	8000
3	Private First Class 2 Star	2星上等兵	林地样式迷彩	迷彩	18000
4	Private First Class 3 Star	3星上等兵	G17C 佩枪	29000	
5	Lance Corporal	代理下士	弹药	特殊装备	41000
6	Lance Corporal 1 Star	1星代理下士	游骑兵迷彩	迷彩	54000
7	Lance Corporal 2 Star	2星代理下士	PP-2000	主力武器	67000
8	Lance Corporal 3 Star	3星代理下士	防弹背心	特殊装备	81000
9	Corporal	下士	军绿色迷彩	迷彩	96000
10	Corporal 1 Star	1星下士	M9战术	佩枪	111000
11	Corporal 2 Star	2星下士	炸药	特殊装备	130000
12	Corporal 3 Star	3星下士	远程部队迷彩	迷彩	150000
13	Sergeant	中士	MP443战术	佩枪	170000
14	Sergeant 1 Star	1星中士	掩护	特殊装备	190000
15	Sergeant 2 Star	2星中士	伞兵迷彩	迷彩	220000
16	Sergeant 3 Star	3星中士	UMP-45	主力武器	250000
17	Staff Sergeant	上士	压制火力	特殊装备	280000
18	Staff Sergeant 1 Star	1星上士	海军蓝色迷彩	迷彩	310000
19	Staff Sergeant 2 Star	2星上士	消音G17C	佩枪	340000
20	Gunnery Sergeant	枪炮士官	榴弹	特殊装备	370000
21	Gunnery Sergeant 1 Star	1星枪炮士官	丛林样式迷彩	迷彩	400000
22	Gunnery Sergeant 2 Star	2星枪炮士官	M1014	主力武器	430000
23	Master Sergeant	三等士官长	团队冲刺	特殊装备	470000
24	Master Sergeant 1 Star	1星三等士官长	沙漠卡其迷彩	迷彩	510000
25	Master Sergeant 2 Star	2星三等士官长	消音M9	佩枪	550000
26	First Sergeant	二等士官长	团队弹药	特殊装备	590000
27	First Sergeant 1 Star	1星二等士官长	都会样式迷彩	迷彩	630000
28	First Sergeant 2 Star	2星二等士官长	消音MP443	佩枪	670000
29	Master Gunnery Sergeant	一等士官长	团队防弹背心	特殊装备	710000
30	Master Gunnery Sergeant 1 Star	1星一等士官长	G18	佩枪	760000
31	Master Gunnery Sergeant 2 Star	2星一等士官长	团队炸药	特殊装备	810000
32	Sergeant Major	军士长	PDW-R	主力武器	860000
33	Sergeant Major 1 Star	1星军士长	团队压制火力	特殊装备	910000
34	Sergeant Major 2 Star	2星军士长	SAIGA 12K	主力武器	960000
35	Warrant Officer One	一级准尉	团队掩护	特殊装备	1010000
36	Chief Warrant Officer Two	二级准尉	.44麦格农	佩枪	106000
37	Chief Warrant Officer Three	三级准尉	团队榴弹	特殊装备	1110000
38	Chief Warrant Officer Four	四级准尉	DAO-12	主力武器	1165000
39	Chief Warrant Officer Five	五级准尉	老鸟装备迷彩	迷彩	1220000
40	Second Lieutenant	少尉	P90	主力武器	1280000
41	First Lieutenant	中尉	消音G18	佩枪	1340000
42	Captain	上尉	特战队黑色迷彩	迷彩	1400000
43	Major	少校	USAS-12	主力武器	1460000
44	Lt.Colonel	中校	狙击镜.44	佩枪	1520000
45	Colonel	上校	AS VAL	主力武器	1600000



合作模式装备解锁/Co-OP

必须游玩合作模式才能开启下列武器，玩家可以反复挑战关卡来刷分。

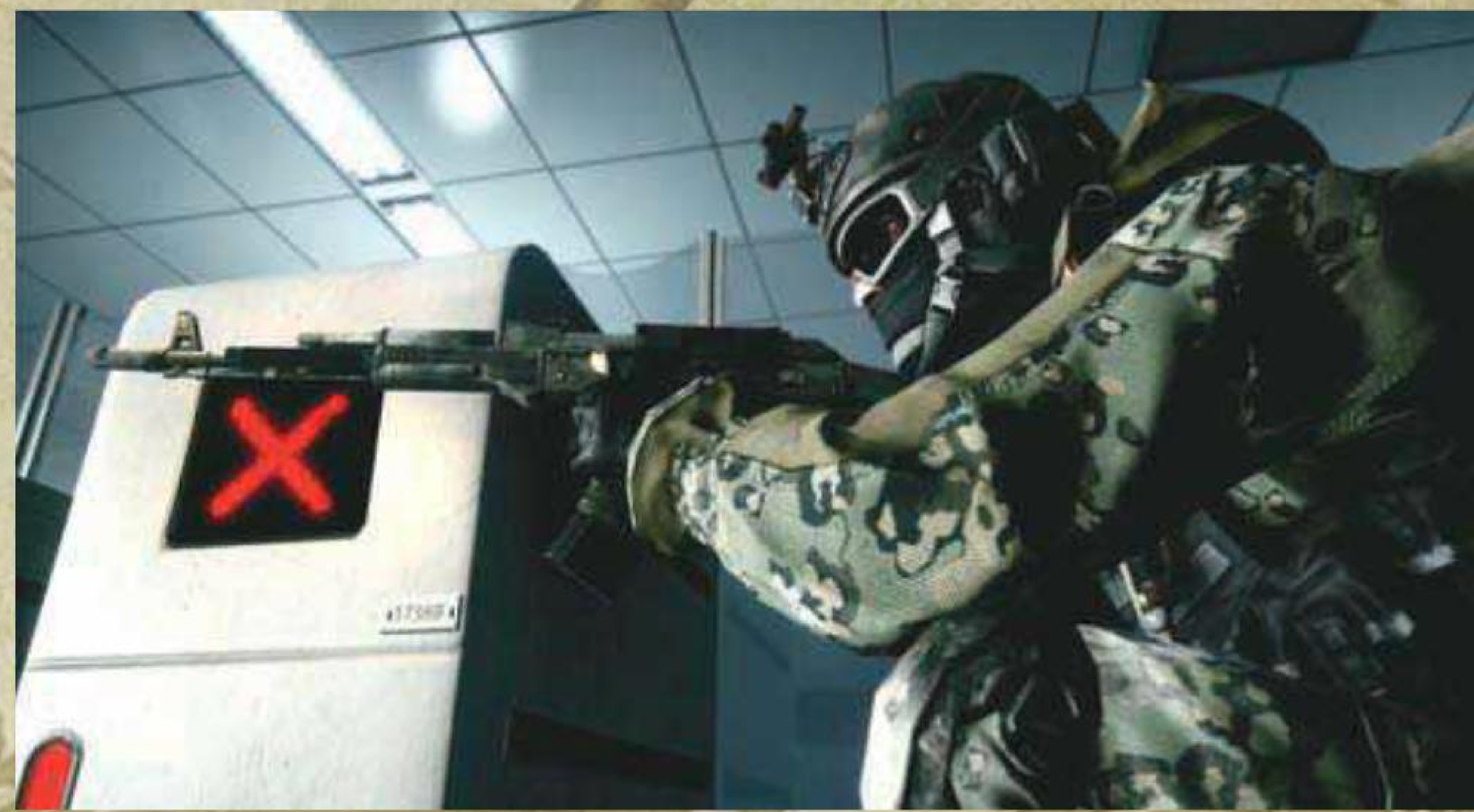
武器	类别	开启经验
MP412 REX	佩枪	63000
KH2002	主力武器	126000
MP7	主力武器	189000
M39 EMR	主力武器	252000
93R	佩枪	315000
SG553	主力武器	378000
G3A3	主力武器	441000

武器附件/Accessories

“自订”选项中在主力武器上按○可自定义武器附件，所有附件的解锁条件是由杀人数来决定。另外如果想在美军装备上装配俄军镜头，那么杀人数必须很高才能解锁串用，反之同理。

光学视镜	原名	备注
反射式瞄准镜	Reflex（RDS）	美军系
光电瞄准器（HOLO）	Holographic（HOLO）	美军系
ACOG（4×）	ACOG（4×）	美军系
步枪瞄准镜（6×）	Rifle Scope（6×）	美军系
步枪瞄准镜（8×）	Rifle Scope（8×）	美军系
M145（3.4×）	M145（3.4×）	美军系
内红点瞄准具	KOBRA（RDS）	俄军系
PKA-S（HOLO）	PKA-S（HOLO）	俄军系
PSO-1（4×）	PSO-1（4×）	俄军系
PKS-07（7×）	PKS-07（7×）	俄军系
PK-A（3.4×）	PK-A（3.4×）	俄军系
红外线夜视镜（1×红外线）	IRNV（IR 1×）	通用系
弹道（12×）	Ballistic	通用系

主要附件	原名	备注
下悬式轨道	Underslung rail	悬挂榴弹或霰弹配件的轨道，突击兵M320或M26专用附件。
前握把	Foregrip	减轻枪口抖动幅度，提升射击精确度
两脚架	Bipod	蹲卧姿态中降低武器后座力提升精确度，消除狙击枪的呼吸抖动状态
直拉式枪机	Straight Pull Bolt	使狙击枪能在开镜状态下装填1枚子弹



次要配件	原名	备注
镭射瞄准器	Laser Sight	提升盲射精确度，举枪时镭射光线可造成敌人轻微目眩
战术灯	Tactical Light	提供照明的同时可对敌人产生强烈致盲效果
消音器	Suppressor	降低枪声并抑制枪焰产生，同时降低远程攻击威力
重型枪管	Heavy Barrel	提升单发子弹的射击精度，降低常规射击模式的精确度，攻击威力则不会产生变化
消光器	Flash Supp.	完全消除枪焰和曳光弹效果的同时降低射击精确度
扩充弹匣	Extended Mag	增加弹匣容量
12G大型铅弹	12G Buckshot	霰弹枪默认弹药，近战威力大但射程极短
12G钢矛弹	12G Flechette	霰弹枪特种型号弹药，强化穿透力的同时降低杀伤力
12G破片弹	12G Frag	霰弹枪特种型号弹药，加强散射度的同时降低精确度
12G重头弹	12G Slug	霰弹枪特种型号弹药，大幅提升射程与精度的同时降低杀伤力

特殊装备/Specialization

技能	原名	效果
冲刺	Sprint	提升冲刺奔跑持久度和速度
弹药	Ammo	主力武器和佩枪的初始弹量增加1倍
防弹背心	Flak	降低爆炸类武器所造成的伤害
炸药	Expl	火箭弹、C4炸药等爆炸类武器初始携带量增加1倍
掩护	Covr	缩短自身受敌人火力压制所造成的视觉模糊的持续时间
压制火力	Supr	提升自身火力压制效果，使敌人视觉模糊更快更持久
榴弹	Frag	M67手雷初始携带量增加1倍
团队冲刺	SQD Sprint	提升小队全员的冲刺奔跑持久度和速度
团队弹药	SQD Ammo	小队全员的主力武器和佩枪的初始弹量增加1倍
团队防弹背心	SQD Flak	降低爆炸类武器对小队全员所造成的伤害
团队炸药	SQD Expl	小队全员的火箭弹、C4炸药或M18阔刀地雷初始携带量增加1倍
团队掩护	SQD Covr	缩短小队全员受敌人火力压制所造成的视觉模糊效果的持续时间
团队压制火力	SQD Supr	提升小队全员火力压制效果，使敌人视觉模糊更快更持久
团队榴弹	SQD Frag	小队全员的M67手雷初始携带量增加1倍

地面载具配件解锁/Land Force

配件	主战坦克	步兵装甲战车	防空车辆	简介
红外线烟雾	800	800	400	附加金属丝车载烟雾弹，可屏蔽雷射标记与导向型飞弹，并让敌军无法进行报点
同轴轻机枪	2100	8300	–	载具驾驶员可同时使用轻机枪
自动装弹器	4400	–	–	缩短载具主炮装弹时间
变焦视镜	7600	26900	4400	载具副武器瞄准镜倍率提升至3倍
维护	12000	36000	19000	缩短载具自我维修时间
同轴重机枪	17700	–	–	载具驾驶员可同时使用重机枪
地雷侦测器	24700	19200	7000	自动侦测载具附近的敌人，并显示在雷达中
导向弹壳	33200	–	–	锁定后自动追踪敌人地面载具，也可自动追踪攻击被雷射标记锁定的目标
热感应视镜	43200	13100	10000	副武器加装光热感镜头可快速侦测敌兵和载具
反热像追踪涂装	54800	60000	25000	提升载具被制导武器锁定的时间，缩短载具被标记后的持续时间
反应式装甲	83200	90000	32000	装甲模块可使载具承受更多的伤害
霰弹	68100	–	–	坦克专用散射炮弹，主要用于对付近战步兵
反坦克火箭弹	–	2300	–	安装在炮塔位置的反坦克武器
尾翼稳定脱壳穿甲弹	–	47000	–	具备更高威力的反坦克武器，具备贯穿效果但没有爆炸伤害效果
履带速度	–	4700	2500	缩短载具主机枪的装弹时间
导向飞弹	–	74000	–	安装在炮塔位置可锁定发射，也可由雷射标记引导进行超视距攻击
对空飞弹	–	–	1200	安装在炮塔位置可锁定追踪敌军空中载具
空中雷达	–	–	14000	提升雷达显示范围，敌我双方所有飞行载具都可显示在雷达上






空中载具配件解锁/Air Force

配件	喷射机	攻击直升机	侦察直升机	简介
热诱弹	300	300	400	干扰敌军锁定发射的制导导弹
热导引飞弹	700	800	1200	空对空制导导弹，会受热诱弹干扰
隐形涂装	1500	1600	2500	提升载具被制导武器锁定的时间，缩短载具被标记后的持续时间
履带速度	2700	2800	4400	缩短载具机炮的装弹时间
地雷侦测器	4200	6500	7000	自动侦测载具附近的敌人，并显示在雷达中
火箭弹	6200	–	–	非制导型对地压制火箭弹
空中雷达	8600	9000	10000	提升雷达显示范围，敌我双方所有飞行载具都可显示在雷达上
灭火器	11600	16000	14000	载具起火损伤后自动启动，可快速恢复载具耐久度
维护	19000	20000	19000	缩短载具自我维修时间
导向飞弹	24000	12000	25000	激光制导可锁定追踪地面载具，也可由雷射标记引导进行超视距攻击
光束扫描	29000	–	–	缩短热导制导和激光制导飞弹的锁定时间
ECM干扰器	35000	44000	48000	在一定时间内使敌军无法锁定你
变焦视镜	–	4400	–	武直炮手机枪瞄准镜倍率提升至3倍
热感应视镜	–	25000	–	武直炮手机枪加装光热感镜头可快速侦测敌兵和载具
镭射标定器	–	30500	40000	自动锁定视线范围内的敌军目标
地雷侦测器	–	37000	–	自动侦测载具附近的敌人，并显示在雷达中
导向火箭	–	51000	–	提升武直火箭弹的命中率
影像引导飞弹	–	60000	–	武直炮手位置的TV导弹

勋带/Ribbons

名称	达成条件	奖励经验
突击步枪勋带	1局内使用突击步枪杀死7人	200
手枪勋带	1局内使用手枪杀死4人	200
狙击步枪勋带	1局内使用狙击步枪杀死7人	200
轻机枪勋带	1局内使用轻机枪杀死7人	200
卡宾枪勋带	1局内使用卡宾枪杀死7人	200
反制载具勋带	1局内摧毁3辆敌军载具	200
近战勋带	1局内用匕首杀死4人	200
个人防卫武器勋带	1局面内使用PDW武器杀死7人	200
霰弹枪勋带	1局内使用霰弹枪杀死7人	200
破坏载具勋带	1局内瘫痪4辆敌人载具	200
神射手勋带	1局内爆头5次	200
复仇者勋带	1局内替队友报仇杀敌2次	200
救星勋带	1局内杀死正在伤害队友的敌人2次	200
仇敌勋带	1局内被同1敌人杀死5次后杀死他累计完成2次	200
压制火力勋带	1局内完成协助火力压制7次	200
MVP勋带	1局内分数最高并成为MVP	500
第二MVP勋带	1局内分数排第2名	400
第三MVP勋带	1局内分数排第3名	300
王牌小队勋带	1局内在分数最高的小队内	500
战斗效率勋带	1局内不死连杀8人	500
反爆破勋带	1局内摧毁敌人C4、阔刀或地雷2次	200
小队重生勋带	1局内队友在你身边或信标处重生7次	200
小队彻底歼灭勋带	1局内全歼敌小队2次	200
运输机勋带	1局内使用运输载具杀死4人	200
装甲战勋带	1局内使用地面载具杀死7人	200
固定武器勋带	1局内使用固定炮台杀死2人	200
空战勋带	1局内使用空战载具杀死6人	200
M-COM攻击手勋带	1局内炸毁3个M-COM	200
M-COM防卫者勋带	1局内杀死4名M-COM攻击者	200
突袭胜利者勋带	赢得1局突袭模式	500
征服胜利者勋带	赢得1局征服模式	500
团队死斗胜利者勋带	赢得1局团队死斗模式	500
小队突袭胜利者勋带	赢得1局小队突袭模式	500



名称	达成条件	奖励经验
突袭勋带	完成1局面突袭模式	200
征服勋带	完成1局征服模式	200
团队死斗勋带	完成1局团队死斗模式	200
小队死斗胜利者勋带	赢得1局小队死斗模式	500
小队突袭勋带	完成1局小队突袭模式	200
小队死斗勋带	完成1局小队死斗模式	200
旗帜攻击手勋带	1局内攻占4次旗帜	200
旗帜防卫者勋带	1局内在旗帜范围内杀死4名抢旗者	200
补给效率勋带	1局内完成7次补给	200
维修效率勋带	1局内完成7次维修	200
医护效率勋带	1局内完成7次医疗救护	200
监控效率勋带	1局内完成7次报点助攻	200





勋章/Medals

名称	达成条件	奖励经验
突击步枪勋章	获得突击步枪勋带50次	10000
卡宾枪勋章	获得卡宾枪勋带50次	10000
轻机枪勋章	获得轻机枪勋带50次	10000
狙击步枪勋章	获得狙击步枪勋带50次	10000
手枪勋章	获得手枪勋带50次	10000
霰弹枪勋章	获得霰弹枪勋带50次	10000
个人防卫勋章	获得个人防卫武器勋带50次	10000
近战勋章	获得近战勋带30次	10000
反制载具勋章	获得反制载具勋带50次	10000
神射手勋章	获得神射手勋带50次	10000
复仇者勋章	获得复仇者勋带50次	10000
救星勋章	获得救星勋带50次	10000
仇敌勋章	获得仇敌勋带50次	10000
压制火力勋章	获得压制火力勋带50次	10000
MVP勋章	获得MVP勋带50次	10000
第二MVP勋章	获得第二MVP勋带50次	10000
第三MVP勋章	获得第三MVP勋带50次	10000
王牌小队勋章	获得王牌小队勋带50次	10000
作战效率勋章	获得作战效率勋带50次	10000
运输战勋章	获得运输战勋带30次	10000
装甲战勋章	获得装甲战勋带30次	10000
空战勋章	获得空战勋带30次	10000
固定武器勋章	获得固定武器勋带30次	10000
M-COM攻击手勋章	获得M-COM攻击手勋带30次	10000
M-COM防守者勋章	获得M-COM防守者勋带50次	10000
突袭勋章	获得突袭胜利者勋带50次	10000
征服勋章	获得征服胜利者勋带50次	10000
团队死斗勋章	获得团队死斗胜利者勋带50次	10000
小队突袭勋章	获得小队突袭胜利者勋带50次	10000
小队死斗勋章	获得小队死斗胜利者勋带50次	10000
旗帜攻击手勋章	获得旗帜攻击手勋带50次	10000
旗帜防卫者勋章	获得旗帜防卫者勋带50次	10000
补给勋章	获得补给勋带50次	10000
维护勋章	获得维护勋带50次	10000
医护勋章	获得医护勋带50次	10000
监控勋章	获得监控勋带50次	10000
迫击炮勋章	使用迫击炮累计杀死300人	10000
雷射标示器勋章	使用雷射标示器累计完成300次助攻	10000
M18阔刀地雷勋章	使用M18阔刀地雷累计杀死300人	10000
无线电信标勋章	队友在你设置的信标上重生100次	10000
美国海军陆战队勤务勋章	在美军阵营内游戏时间累计100小时	10000
俄军勤务勋章	在俄军阵营内游戏时间累计100小时	10000
突击兵勤务勋章	选择突击兵职业累计50小时	10000
工程兵勤务勋章	选择工程兵职业累计50小时	10000
支援兵勤务勋章	选择支援兵职业累计50小时	10000
侦察兵勤务勋章	选择侦察兵职业累计50小时	10000
坦克勤务勋章	驾驶坦克累计20小时	10000
直升机勋章	驾驶直升机累计20小时	10000
喷射机勋章	驾驶战斗机累计20小时	10000
固定武器勋章	使用固定炮台累计2小时	10000

GEARS OF WAR

战争兄弟会

《战争机器 3》第一个 DLC 内容 Horde Command Pack 终于推出，对于喜欢本作持久战的玩家来说，购买后会令整个模式发生很大的变化，而只喜欢对战的玩家在 24 号将会有这三张免费的地图放出，可以选择再等等。最近开始到 14 号一直是双倍经验，由于满级后会少许多乐趣，所以华尔兹没有着急升满，慢慢玩吧，后面还有最少 3 个 DLC 在等着。



《战争机器 3》第一个正式 DLC ——Horde Command Pack

1 号更新的第一弹 DLC 内容 Horde Command Pack，主要追加的内容为 3 张地图，三个新人物、两种武器涂装、持久战的防御工事进化以及 250 点成就。

三张地图分别是亚祖拉、急救站和废弃船舱。其中亚祖拉的场景很漂亮，对战起来也比较平衡，这次新的三张地图都没有绝对优势的地形，算是比较人性化。急救站玩过 2 代的朋友一定非常熟悉，与 2 代相比地图更改并不是很大，但由于新武器的加入，玩法上也会有所不同。话说不知大家是否对 2 代那张“河流”地图印象深刻，经典程度不用多说，期待早日可以加入到本作中。废弃船舱整体结构相较其他地图差别较大，中间的场地非常开阔，其他位置则比较适合“猥琐”。按开关手动升起降下障碍物的设定算是这张图的特色。

三个人物只有人类方的黑甲护卫、“农民工版”蒂奇和一位女性角色贝尼。

持久战内容扩充较多，其中新的工事“指挥中心”比较有趣，开启条件为炮台升级能力为 8 级。指挥中心会为玩家提供黎明之锤，迫击炮、狙击部队等火力援助，目前来看实用度尚可。

诱饵、岗哨和银背都可以在原先的基础上再次升级，使得一些之前比较鸡肋的工事实用了很多。诱饵满级之后会变成黑甲护卫，也就是多一个 AI 帮助玩家战斗，不过在疯狂难度下容易被秒杀。岗哨升满会变成喷火状态，对付女兽人不错。银背升满后可以使用战役模式中按 A 之后的大炮，威力堪称一绝，升级要花费 50 万，准备好钱吧，用银背升级后的大炮杀 500 个敌人可以拿到一个新增成就。

这个 DLC 内容只有 1MB 左右，可见地图其实内容早已在游戏中，玩家下载的顶多是角色或者持久战项目。

250 点成就中除了用银背机甲的火箭杀 500 个敌人比较麻烦外，其他基本白送，尤其是之前持久战玩得比较多的玩家。

Versus Booster Map Pack

Horde Command Pack 追加的三张地图会在 11 月 24 号免费向玩家开放，不过新增人物和持久战的新内容是只有购买了 DLC 的玩家才享有的，如果已经买了 Season Pass，或者喜欢持久战，那么还是推荐大家购入这次的 DLC。

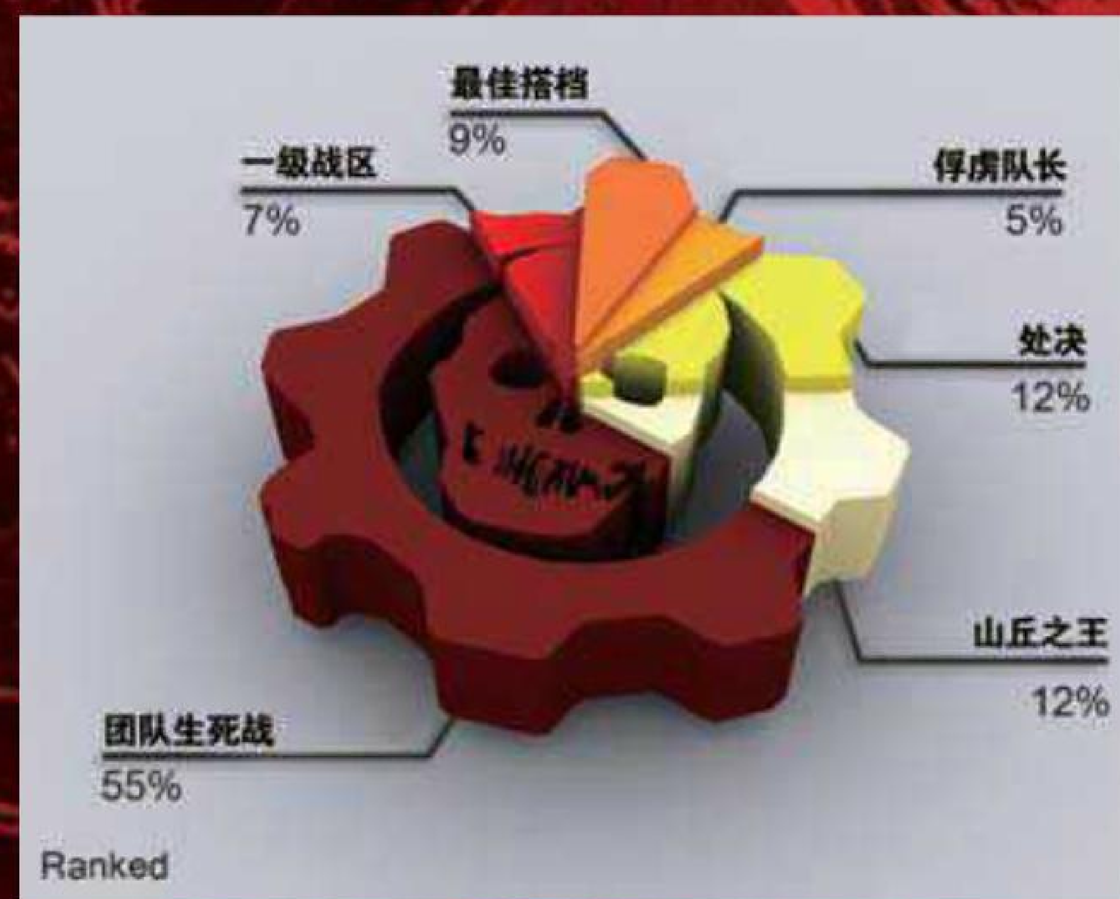
24 号的扩充包 Versus Booster Map Pack 中还确认会推出的内容有另外两张《战争机器》1 代的地图子弹湿地和钟塔。

Season Pass

这项内容相当于《战争机器 3》的季卡，玩家只需花 2400 点 MSP 购买这项服务，以后确定推出的 4 个 DLC 内容将会完全免费。就算每个 DLC 卖 800 点，怎么看这个 Season Pass 都是超值的，不过这么优惠的服务明显是限期的，时间一到可能就没了，各位战争机器 FAN 一定要早日出手。购买了 Season Pass 的玩家进游戏会直接提示下载新的内容，不要冲动到 LIVE 界面去买，那样玩家还是会花掉 800MSP 购买，坑爹不解释。

对战模式人气调查

《战争机器 3》有个问题就是每个模式中玩家游玩的人数不均，前作中几个模式可是都颇受欢迎的。而本作中“团队生死战”几乎一边倒。从这个图表中看到，2 代颇受好评的“队长保卫战”由于更改较大并且改得不理想，一下跌到了谷底。“山丘之王”之所以人气位居第二，个



战争活动

万圣节活动

最近比较搞怪的活动是在万圣节开始的南瓜头，在这天玩家上线对战时都会顶着个南瓜脑袋，每个南瓜脑袋的表情极其猥琐，用狙击枪打头的时候看着怪难受。和大头模式相比别有一番喜感，不过比较无奈地是玩家对战时仅能通过头部以下判断敌我，神经紧绷时对着队友狂开枪或者扭头就跑的现象屡屡发生……

榴弹炮与狙击枪

榴弹炮与狙击枪的活动顾名思义，玩家战斗的主力会变成这两种武器。榴弹炮的威力范围不用说，狙击爆头的能力也是经过调整的。这就变成整个过程都是蹲在掩体后面对射的情况，和《未知海域 2》的满场火箭差不多。由于只有 3 发榴弹，所以狙击枪的使用率要略高一些。在这个活动中是解榴弹 200 米外杀人的好时机，有时候朝着容易蹲点的地方轰一炮过去就能炸死人。

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE



软硬件实用信息大集合

去买《超级马里奥 3D 大陆》日版时，听到 435 的报价不禁一愣，随后才反应过来。随着日元汇率的高居不下，加上任天堂游戏又不像 X360 那样有便宜的港版，锁区的 3DS 劣势明显。其实真正的任饭应该是一日一美两台 3DS 吧，拿“超马”来说，美日版价格差了近 200 元，买十个游戏就能省出一台主机钱，平时还能擦肩。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑）	900元
记忆棒	16GB极速HX组棒	128元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
总计		1096元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：PSV 即将发售之际，PSP 市场显得有些萎靡，好在 PSP-3000 和 PSPgo 在价格上持续给力，所以索尼的掌机市场倒是并未出现“青黄不接”那种现象。从最近一段时间上看，PSP-3000 和 PSPgo 已经站在了 900 元的价格线上，想要再次下跌实属困难，况且现在的 PSP 市场翻新机也已经泛滥到了无法避免的地步。其实如果你了解索尼现在出货的 PSP 均是 6.60 系统，而市场的销售主力仍是 6.20 和 6.35 系统的主机，你就能明白这一点。所以在 PSV 降临之前，我们已经可以把目光从 PSP 身上移开了。倘若你真的想买台 PSP 回来收藏，也建议避开这个时间段，因为在 PSV 发售的数个月内，PSP 还有望继续跌价，毕竟战斗了五六年的 PSP 并不是苹果的 iPhone 4，它在价格上是没有回光返照可能性的。



▲实不相瞒，进入这个阶段，6.20系统的PSP主机99%是翻新机了，整个市场翻新率超过90%也是圈内共识。

随着今后回收PSP主机的价格变低，PSP 的零售价也必然还能继续走低的，所以现在暂时沉住气吧。

至于 PSV，索尼的欧洲官方微博近期公布，北美同捆游戏版的出货日期将是明年的 2 月 15 日，同捆游戏版其中包括一台 3G+Wi-Fi 版的 PSV 主机、一个 PSV 保护包、一张 4GB 的专用记忆棒和一张《小小变异者》的游戏卡带，售价 349.99 美元，折合人民币 2222 元。但 PSV 在北美的正式上市日期依然是 2012 年的 2 月 22 日不变，这次还真不知道北美的同捆游戏版 PSV 算是个什么状况了，而我们也只能等待索尼今后的进一步情报。另外 PSV 主机前段时间已经在日本展开了预售活动，国内的商家与此同时也开始了面向玩家的预定，国内的普遍价格在 2500 元左右，目前仅是 Wi-Fi 版的订货，价格不算太高，想要首发的玩家做好一定的心理准备吧，一个多月之后 PSV 和大家不见不散。

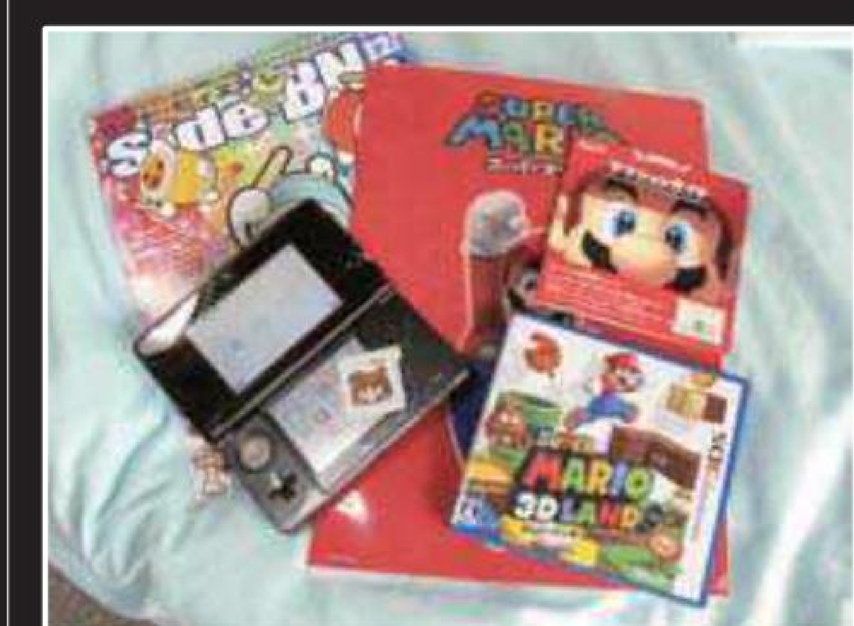
主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑）	900元
PSP-3000主机（6.39系统，彩色）	1000元
PSPgo主机（6.39系统，黑白16GB）	900元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSPgo专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	128元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版黑色）	1280元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	AK2i纸盒版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1560元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：上期已经提到，3DS 的价格已经回归正常，现在伴随大作入手毫无压力。目前市场上销售最好的是颜色是红、粉、白三种，从这里也可以看出新颜色给 3DS 市场所注入的活力。当然因为这三种颜色的主机都是在近期才发售的，所以价格必然要比蓝色、黑色略贵一些，玩家需要多准备张百元大钞才能搞定哦。在游戏方面，《超级马里奥 3D 大陆》日版已经上市，国内售价普遍在 450 元左右，不算便宜。需要注意的一点是，马大叔卡带里内置了最新固件 V2.2.0-4J 的升级程序，这次升级除了系统方面的更新之外，还对部分 NDS 烧录卡在 3DS 上运行做出了封杀。也就是说如果你玩了《超级马里奥 3D 大陆》的日版并对主机的固件进行了升级，那么你手里的 NDS 烧录卡很有可能就无法在 3DS 上运行，这点一定要了解到，好在这次升级封杀影响的范围不大，玩家在游戏之前到烧录卡的官方论坛了解一下近况就好。美版的《超级马里奥 3D 大陆》会在 11 月 13 日发售，国内也会很快到货，现在的预约价格在 250 元左右，美版玩家请继续等待！



▲《超级马里奥3D 大陆》绝对是近期必买大作，但内置的升级还是要注意一下。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版白）	1380元
3DS主机（日版红蓝粉黑）	1280元
3DS主机（美版红蓝黑）	1180元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	58元
金士顿 8GB TF卡（行货）	88元
金士顿 16GB TF卡（行货）	158元

Wii 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1450元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1490元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：《塞尔达传说 天空之剑》即将发售，最近关注 Wii 的玩家也有所增加，不过目前 Wii 的市场还是难掩颓势。现在国内的 Wii 主机市场分成两个价格区间，一是不可破解的 4.3 系统主机，价格在 1000 元以下，和 PSP 主机差不多；二是可破解主机，但商家不出售裸机，只捆绑硬盘进行销售，恰巧最近泰国洪水导致硬盘有所涨价，所以破解的 Wii 主机也顺路涨了几十元。综合算来破解的 Wii 主机要比不可破解的贵上三四百元，但其实仔细想想机器的套装内还包含着一块硬盘，这价格也可以接受了，况且买到 Wii 主机除了《塞尔达传说 天空之剑》之外不可能不玩些其他游戏，所以多花点钱也是值得的。对于主机已经吃土很久，最近想要拿出来玩塞尔达的玩家，手柄上一定要配有 Wii Motion Plus，就是俗称的小屁股。没有的话可以到网上或是市场去买一个，原装的价格大概在 120 元左右，高仿的五六十元就能搞定。另外肯定还有一部分玩家除了要买 Wii Motion Plus 之外还想要一起购买塞尔达的正版，有这种需求的不妨推荐直接入手《塞尔达传说 天空之剑》黄金版。里面除了游戏光盘之外还附带了新版内置 Wii Motion Plus 的 Wii 手柄，此外还有一张塞尔达传说 25 周年纪念交响音乐会的 CD，价格只有 69.99 美元，折合人民币 444 元，以国内现在的市场情况来看，此限定版的价格不会超过 480 元，应该算得上十分超值了。注意日版的《塞尔达传说 天空之剑》黄金版是 8800 日元，折合人民币是 713 元，不要买错了，这可比美版贵得多！



▲游戏、黄金手柄、音乐CD只要400多元，美版算是值了。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（黑白，4.3系统）	950元
Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1450元
Wii主机（黑白，500G硬盘套装）	1580元
原装双节棍手柄套装（左+右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
北通Wii手柄保护胶套	28元
北通色差线	58元
北通Wii手柄三防胶套	48元
北通开关电源	106元
北通Wii无线蓝牙转换器	102元
北通Wii防滑充电电池	58元
北通冲锋者Wii激光震动光枪	92元
北通猎鹰Wii经典加强版手柄	118元
北通双节棍Wii无线副手柄	98元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh×2）	80元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑色）	2800元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2889元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：受《未知海域 3》的影响，最近一段时间 PS3 的销量又出现了很大的波动，不少玩家都慕名前来购买 PS3 并表示一定装入此游戏才行，受此影响 PS3 的现在价格依然还保持在历史最高阶段：2800 元左右，而且现在基本已经处于断货的边缘，很多小的渠道商都已经没有破解主机了，所以近期 PS3 的态势肯定会继续保持高价，这点毋庸置疑。对于上期介绍的电子狗第二代 Jailbreak 2，现在已经判明并不能支持所有主机，仅支持小部分 PS3，且价格较贵，使用它玩游戏的话也需要配备额外的硬盘，现在泰国洪水把硬盘的价格也推高了不少，所以综合算下来想要使用电子狗二代玩破解游戏是很不明智的，成本太高倒不如选择 2000 元以下的非破解版 PS3 了，买些正版游戏边玩边等破解要比购入 Jailbreak 2 强。另外现在破解领域也认为 Jailbreak 2 的工作方式可以通过自制系统来实现，所以已经破解的用户可以等待 Jailbreak 2 被破解的时刻，之后再等待自制系统更新即可。


▲Jailbreak 2国内售价450元，很多黑客认为Jailbreak 2里可能包含PS3 3.60系统的密钥。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（港版3.60系统，160GB）	1980元
PS3 Slim主机（港版3.60系统，320GB）	2100元
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑白）	2800元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑白）	2900元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（韩版，4GB破解）	2000元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2089元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：和 PS3 不同，同样缺货的 X360 在最近有了好转，因此市场上的主机价格也稍微有些降低，回到了半个月之前的水准的。上期末尾最后介绍的 X360 自制固件，现在很多商家已经开始提供刷机服务，也就是俗称的脉冲破解主机，不过因为脉冲破解主机需要拆机并在主机里焊接脉冲芯片才能安装自制系统进行破解，所以价格上要比普通方式破解的机器略贵一些，而且目前脉冲破解的原理是靠脉冲芯片拖慢 CPU 的主频，然后不断发出脉冲信号让 CPU 产生错乱以绕过验证机制，而脉冲这种做法是否会给主机的 CPU 造成影响目前还没有定论，所以暂时并不推荐脉冲破解主机。但如果你对自制系统下的免费的 XBLA 游戏、DLC、街机模拟器实在非常有兴趣的话，倒是也可以购买，如果出了问题还请来信告之大家一下。


▲脉冲破解主机每次开机时间并不相同，因为这和脉冲芯片每次干扰CPU的情况有关，这种破解同样需要拆机焊接。

市场报价信息更新截至 2011 年 1 月 6 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1600元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2250元
X360 Slim主机（韩版，4GB，破解）	2000元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解）	2100元
X360 Slim主机（韩版，4GB，破解，Kinect套装）	2500元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解，Kinect套装）	2600元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

下载游戏乐园 DOWNLOAD GAMES

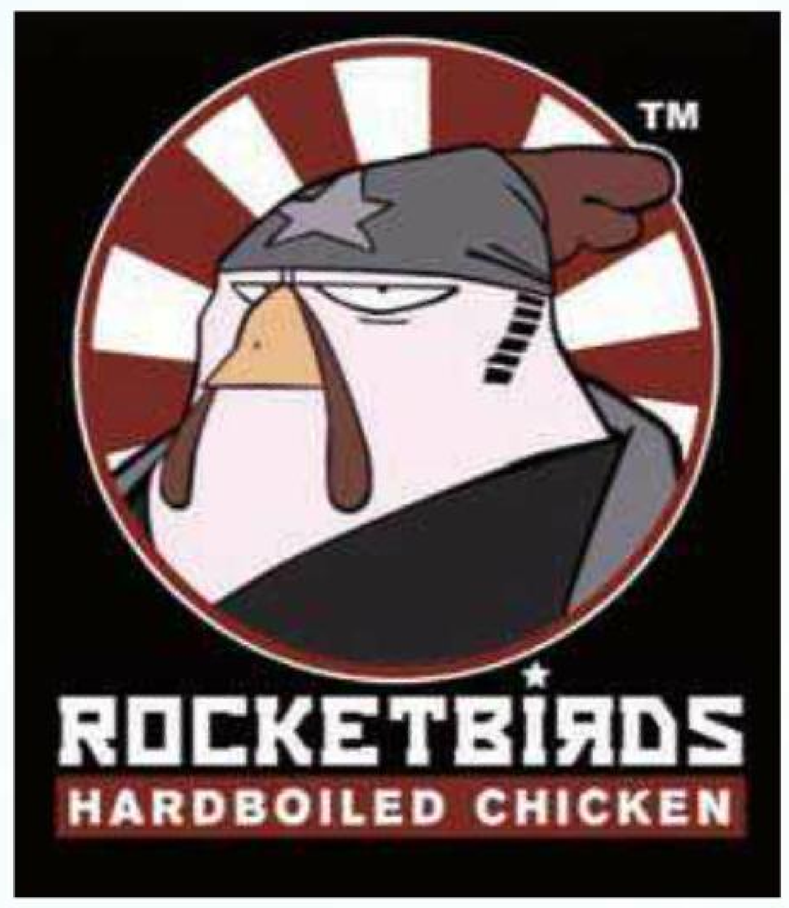
PSN 佳作推介：火箭鸟 铁汉雄鸡

《火箭鸟 铁汉雄鸡》是PSN近期主推的独占作品之一，售价为11.99美元/欧元和95港币，而在港服活动期间，如果购买了一年的PSN PLUS会员服务，那么这款游戏就可以完全免费下载，可谓相当厚道！

本作是一款解谜成分较多的动作射击游戏，故事背景借鉴了大量的二战元素，主角铁汉雄鸡为刺杀敌军首领喋子基深入敌后，险象环生，过程中也揭示了铁汉雄鸡不为人知的过去。无论是主角、反抗军还是敌人，都以鸟类形象出现，美术风格相当独特，而且游戏的音乐也很有特色。由于是一款下载游戏，本作的流程并不算长，一周目四小时左右可通关，利用迷魂虫控制敌人进行解谜的设定相当有趣和巧妙，是本作的系统核心。单机共15个章节，其中有几关会背着火箭包与敌军空中部队展开激烈的空战。

双人合作模式与单人的关卡相似，但玩法不同，是从六人小队中选两名队员进行战斗，不能换武器，不能使用迷魂虫，解谜部分均要求双人合作完成。双人模式去掉了空战和飞艇中的关卡，因此只有10关，配合默契的话两小时内通关妥妥的。比较遗憾的是本作不支持在线联机合作，只能离线双打。

本作是比较少有的带白金奖杯的PSN游戏，同时因为难度不高，是标准的奖杯神作，奖杯迷们可果断关注！另外，由于本作的主创人员为新加坡华人，因此游戏非常罕见地带有简体中文，这也让国内玩家又多了一个支持本作的理由。（文：胜负师）



PS3 HOME PS3 FEATURES

PSN 机器认证规定变更

11月4日，索尼官网正式通知，PSN机器认证规定将从11月18日开始发生变化。具体如下：

变更前：在PSN上购买的PS3内容可以分给最多5台PS3，PSP内容可以分给最多5台PSP（含1000型、2000型、3000型、PSPgo和PSV）。

变更后：在PSN上购买的PS3内容可以分给最多2台PS3，PSP内容可以分给最多2台PSP（含1000型、2000型、3000型、PSPgo和PSV）。

同时，索尼会提供PSN账户管理页面，玩家用PC访问该页面即可解除认证机器。而11月18日之前的认证情况不会因此次变更而发生变化。

毫无疑问，这个消息是今年除PSN黑客事件后最劲爆的新闻，下面就为大家简单地分析一下这个改变可能带来的变化，帮助大家认识到由此带来的优缺点。

优点：更方便管理DLC。增加通过PC解除认证机器的手段，即可避免过去因机器突然损坏而白白占用一个名额的情况。

缺点：过去可以实现下载内容5人合购，如今最多只支持两人合购。

从表面上来看，对于国内玩家来说这毫无疑问是弊大于利的，特别是在著名的DLC游戏《偶像大师2》刚刚发售之际来这么一下，实在令人怀疑是不是有NBGI在背后推波助澜（笑）。

DLC地狱 DOWNLOADABLE CONTENT

《丧尸围城2番外篇》特技包开放下载

《Dead Rising 2 Off the Record》（丧尸围城2番外篇）已于10月26日及11月2日分别推出特技包给玩家下载。玩家可化身为未来的CYBORG给予丧尸更强的伤害和电击，也可变成死亡BBQ厨师制造更大的爆炸！

两款特技包内容如下！

1.CYBORG特技包

10月26日推出

CYBORG特技包将FRANK变成专杀丧尸的半机器人！通过机械部分放电麻痹丧尸！徒手或用电力攻击都能增加破坏力！特技包包括以下服饰：CYBORG头、CYBORG面貌、CYBORG身体、CYBORG双脚。

2.BBQ厨师特技包

11月2日推出

把FRANK变成资深BBQ厨师。用利刀和切肉刀轻易地切割丧尸，番茄酱和芥末等调味料也可成为武器。而且，由于厨师能熟练地控制火力，爆炸品的威力更厉害，让丧尸焚烧。特技包包括以下服饰：BBQ厨师帽、BBQ厨师面貌、BBQ厨师围裙、BBQ厨师拖鞋。







DEAD RISING 2 OFF THE RECORD DLC资料
机种：PS3/X360
下载价格： HK$21(PSN)，160MSP(Xbox LIVE)
※资料由Capcom Asia提供。

游戏进行时 IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！



我们活在一个充满了故事与传说的世界中，这些古老的故事不但构成了我们童年时对世界的认识，也成为了我们长大成人后创作故事时的宝贵素材，这一点在游戏领域中也相当常见，被玩家津津乐道的大作《战神》便是取材于古老的希腊神话故事。今天我们要为大家献上的《超级涂鸦小子》身上，想必各位玩家也能够看到“神笔马良”这个故事的影子。当然我们无从猜测开发者是否有受到古老中国故事的影响，不过虽然语言有障碍，故事却是无国界的，就像是游戏本身一样，希望在看完本期进行时后，各位玩家也能够克服语言障碍，来好好地体验下这款游戏。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 超级涂鸦小子

体验成为神笔马良的乐趣！

原名	Super Scribblenauts		
机种	NDS	类型	益智

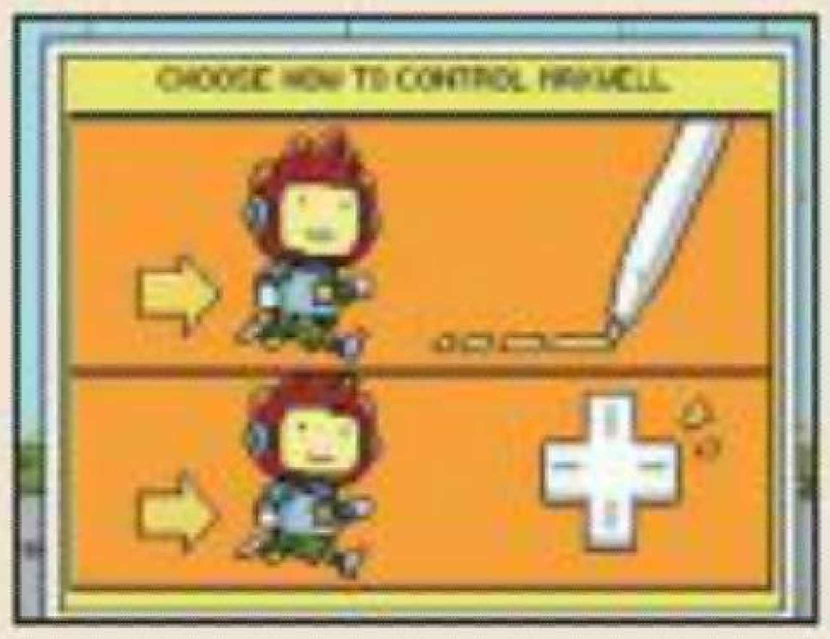
游戏适应人群：●益智游戏爱好者。●英文水平较好的玩家。●勇于尝试新体验的玩家。



阳光成员 9 节菖蒲

《涂鸦小子》由 5TH Cell 开发，在 2009 年的 E3 展上获得最佳游戏奖。游戏的进行方式十分新颖，玩家需要通过书写英文词汇创造各种实物，借此来产生不同效果辅助解谜。作为续作，《超级涂鸦小子》在改善触笔控制的同时，还大幅强化画面，将可使用的词汇追加至 10000 个，并收录全新的关卡编辑器，让玩家在游戏之余还能自己组建关卡，乐趣十足。

基本玩法



操作指南

按键说明

触控	普通	功能
触控	十字键	移动、跳跃
十字键	X\Y\A\B	调整屏幕位置
触控头像	START	将画面定位于 Maxwell 处
SELECT	SELECT	游戏菜单

游戏玩法

在游戏中只要输入英文词汇就能创造出相应的物品，而玩家的目的是利用这些物品取得关卡中的星星。由于本作对英文水平有硬性要求，因此国内玩家难免在游戏过程中卡关。此时就可利用游戏的提示系统，游戏画面右上角处的黄色三角为游戏提示，经过一定时间后会出现叹号标记，这时候玩家就可以使用“提示”功能了，每个关卡有三条提示，第一条提示是默认出现的，而后两条提示需要花费金钱购买，花费金钱的多少取决于这条提示的难度。

※ 玩家所创造的物体有数量和体积的限制，可以根据画面中的测量仪判断。

活用词汇

攻关的要点在于灵活运用物体的能力，如翅膀具有飞行能力，梯子可以攀爬等。除了基础词汇之外，加入形容词后可获得更加千奇百怪的物体。由于不同实物多有功能上的重叠，因此同一关卡往往具有多种解决方案，探究不同的解决方案，或是以独特的方法通过关卡也是游戏的乐趣之一。



其他

玩家可以自由更改游戏的开始画面，除了更换不同背景之外，也可点击右上角 Notepad 加入不同物体。在个人档案处也可更改 avatar，部分 avatar 需要用游戏中获得的金钱进行购买。



游戏模式

单人游戏

游戏的主要模式，根据关卡的难度不同分为 12 级，一共 120 个关卡。其中前 10 级为普通关卡，后 2 级以前缀 S 作为标志，加入一定的动作要素。部分关卡具有高级模式，通过关卡之后再次进入同一关卡即为高级模式。在此模式下需 3 次完成关卡，由于每次都不能使用之前用过的词汇，否则需从头开始，因此游戏难度要上升不少。值得一提的是，当玩家通过所有关卡后并不能获得所有星星，最后一颗星星需要返回标题画面创建 time machine。试着使用几次之后，你会来到一个地方，在那里能够获得最后一颗星星。

自制关卡

自制关卡与游戏中存在的关卡略有不同。在选择背景画面后即可选择游戏类型。游戏类型共 16 种。由于本作的特殊性，编辑器中仅可绘制基本的地形，其他物品需要玩家通过输入单词的方式创建。想象力丰富的玩家不妨在游戏之余尝试一下自己动手的乐趣。

难点成就

成就	描述	获得方法
It's Alive	为没有生命的物体赋予生命	为不能移动的物体加上表达行动的形容词，如 evil door 等
Suit Up	为 Maxwell 装备整齐	给 Maxwell 戴上帽子、眼镜、手套和戒指，穿上 T 恤、裤子和鞋
Cthulu	Fhtagn	创建一个神话中的怪物(创建Cthulu或Shoggoth)
Fatality	毁灭世界	试试 black hole
Skin of Your Teeth	Maxwell 要被击败时抓住了星星	去拿星星之前，先创建 black hole
Lion Tamer	骑上一个通常充满敌意的生物	在这种生物之前加上 friendly
Kiss Me	将一个生物变为蘑菇	使用 wand（魔杖）即可
Really Big Lizards	创建五种恐龙	brontosaurus、T-rex、pterodactyl、triceratops、baryonyx、protoceratops、allosaurus、albertosaurus
The Fourth Wall	应用秘密涂鸦小子形容词	在任何名词之前加入 scribblenautical

玩后感

游戏可爱的画风与新颖的玩法无疑是作品的亮点。最为玩家所津津乐道之处恐怕还在于多样的谜题解决方案。笔者通关之后所用词汇不过 1000 左右，想到官方给出的仅形容词即逾万的数量，不禁敬佩游戏的容量与耐玩度。游戏的若干关卡是向经典游戏致敬，令玩家会心一笑。可惜中期开始有不少关卡大同小异，极大地影响游戏体验。无论如何，本作又一次为我们带来了语言可视化的奇妙体验，让我们期待 5TH Cell 的下一款游戏吧。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

实用技术 3DS应援团





NDS在其诞生之初便遭受过许多核心玩家的批评，其中一部分的评论想必不少玩家都听过：这是一部益智掌机。用这种方式来形容NDS自然是有所偏颇的，但无可否认的是，在NDS的软件阵容中，有着其他平台完全无法比肩的大量益智类型游戏。或许早已习惯了用画面、声效和游戏性来衡量一款游戏的核心玩家们，并不屑于去接触这一类型的游戏，甚至认为那是给小孩子玩的东西，不过对于一般玩家，尤其是并不精通游戏的人群来说，益智游戏的存在提供了一个让他们接触游戏的途径，而且这一类型虽然在制作目的上与一般核心游戏大相径庭，带来的欢乐却并不一定会比后者差。3DS继承了自己父辈机种的特色，下方触摸屏和新添加3D的立体视觉为谜题的制造者们提供了更为广阔的创意空间。这一期3DS应援团，让我们来看一看eShop上那丰富的智力游戏阵容，他们当中的某些谜题，可是连成年人也无法轻松破解的哦。

尼克利谜题大集合

尼克利（Nikoli）是一家以出品各种逻辑谜题为主业的日本出版社，其生产的逻辑谜题深受国内外的用户们欢迎，其中最为有名的，便是他们用经典的谜题数独（すうどく）所发展出来的《尼克利数独》系列。数独相传发展自18世纪末的瑞士数学家莱昂哈德·欧拉所创造的拉丁方阵游戏，之后在美国得到了发展，成为了报纸上流行的刊印游戏，当时被命名为数字拼图（Number Place），之后在传入日本时，则被命名为“数独”，名字本身便概括了数独的特色，每一个格子当中都只有一个数字，玩家需要根据9×9的大九宫格中留出的数字作为提示，将余下的空格填上适合的数字，并最终破解谜题。

在于数独上获得成功后，尼克利出版社并没有固步自封，而是继续在智力游戏上发挥出强大的创造力，制作出了如“**クロスワード**”、“**ヤジリン**”和“**スリザーリンク**”等大量原创的智力游戏，靠着简单的数字与方格，便可以激发用户的逻辑思考能力。作为一向注重于游戏创意的厂商的，任天堂自然没有放过这些优秀的智力游戏，在eShop上连续推出了多款的“《尼克利谜题》系列”作品，最近还推出了将这些谜题汇集起来的注目合集，闲话少说，让我们来看看这些谜题的具体内容吧。

尼克利谜题大集合

《尼克利谜题 Hitori》

售价	500日元
推荐度	★★★★☆



这一规则的原名是“ひとりにしてくれ”，翻译过来只能被译成“让我独处”这种莫名其妙的文字，所以还是取其罗马拼音Hitori为副标题。该游戏仍然使用一个个被单独放在方格中的数字进行，某种意义上来说仍然是数独的变种，但玩法有很大差异。场景大小变为8×8，而且每一个



方格中都有数字。游戏的目标是让每一行每一列都没有重复的数字出现。为了做到这一点，玩家必须将重复的数字涂黑，以此将其排除出数列外，可是游戏规定了两个黑色方格不能纵向或横向相连，也不能够打断其他白色方格之间的联系，就是指不能用黑色方格将白色方格包围起来。有了后两条规则限制，想要把每一行每一列都变得没有重复数字出现是非常复杂的过程。

不过对于刚刚接触这一规则的玩家来说，有一些比较明显的入手处。第一种就是横向或者纵向连接的三个相同数字，按照规则，同一列或行中不能出现重复的数字，所以这种组合肯定是需要将其中两个方格涂黑的，而又因为黑色方格不能相连，所以这种组合的数字中肯定只能涂黑处于上下或左右两边的方格，留下中间的方格，也就是其涂黑的方式是固定的。

另一种类似的组合是位于图案边缘，由四个拥有相同数字组成的田字形组合，这一组合同样会破坏同一行或列中不能出现重复数字的目标，并且根据黑色方块不能包围白色方块的规则和黑色方块不能相连的规则，必须涂黑位于图案边角处的方块和对角的方块，涂黑的方式同样是固定的。

将一张图案里面的这两种组合按照固定方式涂黑后，谜题的基本解谜线路也就变得颇具雏形了，之后只需要按照规则不断地涂黑剩余的方块，便可以达成目标。

《尼克利谜题 Masyu》

售价	500日元
推荐度	★★★★★



这一规则的原名是“ましゅ”，俗称中有按照其谐音而翻译成“魔手”和“迷走”，从谜题的形式来看，后者比较贴切。ましゅ的基本目标是用线条连起一个10×10方格里头的所有圆点，但线条不能相交，而且必须是用一条线连起所有的点，不能用独立不相连的两条线达成。除了最基本的规则外，圆点还分为黑白两种，经过黑点的线条必须在黑点所在的方格中构成一个直角，也就是说经过黑点方格的线条必须拐弯，而且在拐弯后经过下一个方格时，必须是直走，不能拐弯；而白



点的规则是相反的，经过白点所在方格的线条不许拐弯，必须要直走，但在经过白点所在方格之前，线条必须在前一个方格拐弯，又或者在进过白点方格后在下一个方格拐弯。

黑点与白点的规则让这一类谜题拥有了逻辑性，玩家不能靠随便画出的一条线来连起所有点，必须按照规则行事，但是也正是黑点与白点的规则让玩家可以根据他们的特性推理出线条的画法。谜题的突破口有不少，其中一种是处于图案四角的黑点，因为其规则是经过黑点的线必须拐弯，而在其附近两个方格内的线条都必须是直的，所以边角的线条便会固定为一个占据了三个方格的直角线条。用同样逻辑，玩家还可以推理出那些处于图案边线的白点，因为规则的关系而只能让线条与图案边线平行地通过。这一思路还可以延伸，例如两个相连的黑点会因为规则的关系而必须构成一个有两个直角的不闭合长方形，而三个连在一起的白点则因为规则的限制，而只能使用心电图般地回旋线路通过。靠着这些处理两种圆点的固定规则，玩家便可以逐渐推理出整个谜题的线路走法。

《尼克利谜题 Kakuro》

售价	500日元
推荐度	★★★★☆



名称カックロ继承了尼克利系列的特点，仍然是一个独特的词汇，由加算（かさん）与交叉（クロス）组合而成，非常形象地表达出了这一类型谜题的特点。カックロ的谜题图案大小会随着谜题的难度提升而变大，不过其基本规则是不变的，玩家需要在保持谜题图案当中每一行每一列没有重复数字的情况下，让纵列和横列的数字相加之和等于谜题标出的数字。在开始解谜时，图案中的某些方格会被斜线从左上角到右下角，分割为两个三角形，里头各有一个数字，右上角的数字代表着其右方打横一行的空白方格填入的数字，相加之和必须与其相同，而左下角的数字则代表着其下方纵向一列的空白方格填入的数字，相加之和必须与其相同。

谜题的规则掌握起来很简单，但是要实际操作起来非常困难，因为同一行同一列当中不能出现重复的数字，即玩家只能在1～9这九个数字里头绞尽脑汁地排列组合，来避免数字产生重复，而数字的组合往往牵一发动全身，会令整个谜题图案的数字分布发生波动，所以解谜过程并不轻松。

和之前介绍的谜题一样，カックロ也有其解谜的切入点，那就是纵向数字与横向数字的交汇点，假设在谜题中，有一处纵向填空，其所需得出的数字和是3，另有一处与其交汇的横向填空，其所需的和为4，两个填空处的第二个方格为同一个方格，那这个方格能够填入的数字是多少？按照游戏规则，同一行或同一列中不能出现重复的数字，所以横向填空时，玩家不能把4拆分成两个2，而必须用3与1这种组合，而纵向的3则需要拆分为2和1，于是这个时候，两者的交汇处的方格只能填入1。利用这种逻辑作为突破口，玩家们就可以很快地掌握谜题的规律，从而推导出答案来。



《尼克利谜题 Slitherlink》

售价	500日元
推荐度	★★★★☆



本作的标题算是“《尼克利》系列”里面比较好理解的一个，由滑行（スリザー）和链接（リンク）构成了スリザーリンク这个组合词，其代表的意思基本就是谜题本身的接法。スリザーリンク的谜题图案里头会分布着大量范围在0～3的数字，数字本身代表着需要有几条线段经过其所在的方格，0则表示不能有任何线段经过其方格，没有数字的方格则可以随意放置线段，但玩家不能制造出一个独立闭合的线段区域，所有线段不仅要首尾相连，而且不能有任何有头无尾的分支。仅仅从规则看来，スリザーリンク比起前几个谜题系列要简单一些，但实际玩起来便会发现难度有增无减，每一个方格都有四个边，线段该放在那几个边上一开始难以确定，玩家在游戏过程中需要不断地调整线段的位置来尝试构造出符合规则的闭合线段区域。



スリザーリンク的谜题切入点是有3和0这两个数字的相邻方格，因为规则的原因，标有3的方格肯定会有三条边会画上线段，而余下一个不能画线段的边自然就是相邻有0的方格所在方向的那条边，这样一来线段的画法就是固定的。而如果有3的方格与有0的方格斜向相邻，那有3的方格所画的线段延伸出的线段也不能碰到有0的方格，所以朝向有0的方格左右两边的方格同样不能作为有3的方格线段构成的线段方框的开口处，于是线段的画法也被限制在两种，玩家可以按照其他线段的走向随机应变。

比起其他谜题，スリザーリンク的优势在于玩家无需进行任何运算，只需要注意线段的位置和数量便可以成功解谜，更适合那些感觉自己对数字不敏感的玩家。

《尼克利谜题 Heyawake》

售价	500日元
推荐度	★★★☆☆

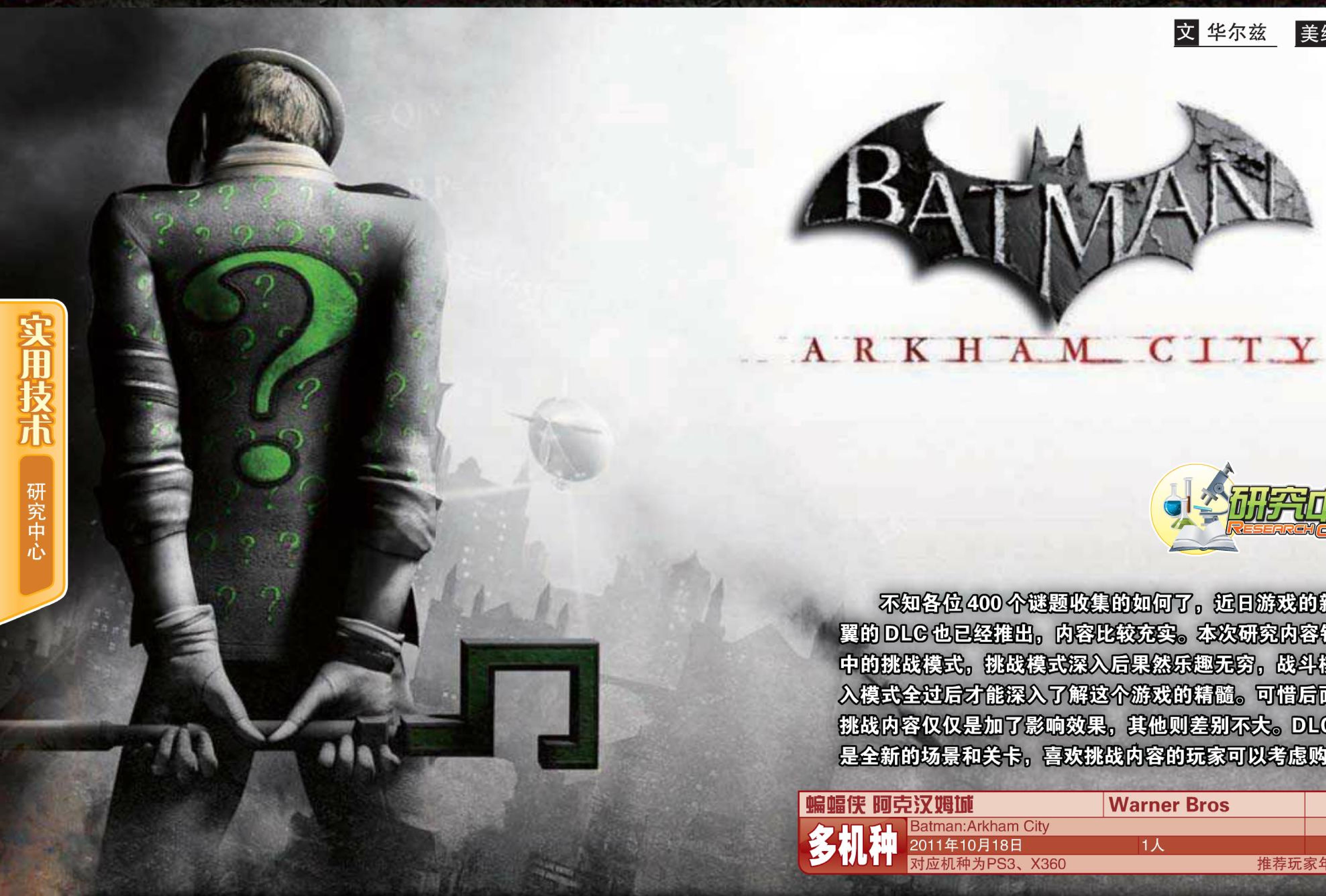


へやわけ是由部屋（**へや**）和否决（**わけ**）两个词语组合而来，光是连起来理解会让人感到莫名其妙，所以游戏一般会被俗称为“分房间”。谜题的图案是一组组被划分为大小不一房间的方格，有的方格里头会存在着数字，而有的则没有。有数字的房间里面，玩家需要涂黑白色的方格，来让方格的数量与房间中的数字相同。而那些没有数字的房间，涂黑方格的数量是随意的。不过涂黑的格子彼此之间不能纵向或横向相邻，而没有涂黑的白色格子，纵向或横向不能够有连续三个相邻。最后一条规则，则是涂黑的格子不能把白色格子封闭起来，白色格子必须要能够彼此相连。



比起其他谜题，**へやわけ**看似最为友好，但实际上玩起来会让人感到房间越多越难，是一个易学难精的谜题类型。其切入口自然是从简单的开始处理，例如把标有0的房间给标亮，这种房间无论多大是都是不能涂黑的，当然限于规则这类房间一般也就只有两个方格大。之后再处理有数字1的小型房间，例如有的标有1的房间只有一个方格大小，那就是毫无疑问需要涂黑的。如此循序渐进，在保证有数字的房间都已经稳妥地涂黑后，再来处理没有数字房间，就可以循序渐进地把整个谜题解决掉。

文 华尔兹　美编 心の永恒



研究中心 RESEARCH CENTER

不知各位400个谜题收集的如何了，近日游戏的新角色夜翼的DLC也已经推出，内容比较充实。本次研究内容针对游戏中的挑战模式，挑战模式深入后果然乐趣无穷，战斗模式和潜入模式全过后才能深入了解这个游戏的精髓。可惜后面融合的挑战内容仅仅是加了影响效果，其他则差别不大。DLC内容都是全新的场景和关卡，喜欢挑战内容的玩家可以考虑购入。

蝙蝠侠 阿克汉姆城		Warner Bros	动作
多机种	Batman:Arkham City		美版
	2011年10月18日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：13岁以上

挑战说明

游戏中挑战模式分为两种，RANKED CHALLENGES和CAMPAIGNS，前者是单独的挑战项目，后者则是每轮将三个RANKED CHALLENGES关卡相融合，再配上影响效果，玩法上会发生一些不同。不少挑战内容都需要在故事模式中完成一定数量的出谜人谜题才可开启，而两个模式都会继承蝙蝠侠在故事模式中的能力，所以推荐将全部能力升满后再来挑战。

RANKED CHALLENGES

单独关卡的挑战模式，分为战斗和潜入两种，各有12个关卡，每个关卡中必须获得三个问号才算全部完成。这个模式下玩家可以将成绩上传至LIVE或者PSN。RANKED CHALLENGES中所有挑战玩家可以反复尝试，没有失败次数限制，是比较初级的挑战内容。



战斗挑战要点

战斗模式的整体思路与故事模式差别不大，依然是以拳不走偏，脚不乱踢为主。本作中战斗挑战要比前作简单不少，要拿高分就要提升连击数量，重点依然是连击后使用终结技的套路，X+Y（□＋△）的破坏武器和Y+B（△＋○）的直接打倒中二择，由于X+Y（□＋△）对于非持武器状态的敌人也可以直接打倒，故推荐以这种为主。战斗要点仍然是熟能生巧，什么时候可以抢，什么时候需要防，什么时候需要追击都以反映和判断为主，到了后期敌人种类更变，战斗思路也必须跟着变，节奏很重要，所以对熟练度要求比较高。后期不少关卡敌人数量众多，拿到50以上的连锁并非难事。

战斗模式部分难点关卡攻略

Funhose Brawl

第5个挑战在前3个回合全连的话可以拿到第二个问号，最后一个回合主要是对付独臂男比较麻烦，建议先用X（□）连按的拳头在他身上打连击数，能使用终结技的时候马上用X+Y（□＋△）拆了持盾或者刀的敌人，借着无敌时间，也可以躲掉独臂男的攻击。用这个方法一段时间就能将其打倒，之后会发现场上的盾牌和刀也已经被破坏的差不多，剩下的就好办了。

Prison Riot

要点主要出现在手持电棒的敌人、盾牌兵和红衣敌人同时出现的情况下，使用斗篷与否是这场战斗的重点。而面对各种敌人的战斗方法思路也需要足够清晰，建议以普通兵下手积攒连击数，到达可以发动必杀的时候用X+Y（□＋△）拆盾的拆盾，折电棍的折电棍。之后只需优先解决红衣敌人剩下就是凑分数的事情了。全连的情况下第2局就能拿到两个问号。

Survival of the Fittest(Extreme)



由于女忍者最后才会出来，这时候红兵都清得差不多了，所以基本没什么难度。女忍者的挥刀大部分是可以用主动攻击抢一下的，不能抢的躲开连斩后反



击也是可行的，注意女忍者躲过蝙蝠侠的攻击也算是连击内，但是躲过之后女忍会立刻反击还是需要玩家主动攻击并不稳定，很考验判断力。

Funhose Brawl(Extreme)

这关在第三局就可以拿到3个问号，第四局比较混乱，只要通过就行了。独臂男和巨型敌人同时出现的配置打法和故事模式小丑战差不多，先在独臂男身上连按X（□）快速积攒连击数，然后在可以发动必杀的情况下开始X+Y（□+△）破坏场上那些不能用返技的持武器敌人（盾牌和电棍）。武器拆得差不多的时候独臂男基本也就倒下了，之后单独对付巨型敌人没有任何难度。我们的目标是在第三局就拿到3个问号，最后一局全力应付两个巨型和一个独臂，打法基本同上，但要适时AA(××)躲避敌人的冲撞等攻击。

BATMAN 潜入关卡要点

潜入关卡中部分条件需要有足够的耐心和敌人周旋，不开状态的情况下没有时间限制，玩家要做到的便只有耐心。后期红色武装兵无法从背后偷袭，推荐使用电流发射器电倒后追击的方法。此外几个道具需要灵活利用，比如吸引人过去的震动飞镖等。

——潜入模式关卡攻略——

Meltdown Mayhem

1.SMOKE DEFECTOR

使用烟雾弹后，在烟雾中干掉一个敌人。

2.Mind You Head

使用飞镖击倒一个敌人后补上一击。

3.Shock Tactics

使用电流发射器击中一个敌人，让他胡乱开火误伤一名队友。

攻略：没什么难度，建议由难到简单，烟雾弹数量有限，不妨先完成这个SMOKE DEFECTOR。之后等一群敌人来“围观”尸体的时候向其中一个发射电流发射器很容易就拿到Shock Tactics。最后一个用飞镖击倒敌人后补上一击，对单个敌人使用即可。



Police Brutality

1.Blast Zone

使用液体炸弹涂在一面墙上，之后引爆炸倒敌人

2.Knockout Smash

从背后暗袭敌人，之后马上补上一击。

3.Window Pain

利用玻璃窗户暗袭掉一个敌人。

攻略：首先目标可以锁定经常往室内走的敌人，“尾行”他到一间室内有可以涂液体炸弹的墙附近，即可将其暗袭掉并马上按X（□）键补上一击，完成Knockout Smash。之后给墙涂上炸弹，躲在墙后面等敌人过来，敌人一来“围观”尸体就引爆，完成Blast Zone。最后一个需要有耐心，即使敌人不在窗户附近移动，只要扔个声波飞镖在附近便可以通过在玻璃另一边按Y（△）达成任务。

Natural Selection

1.Weapon Jam

对一名敌人使用对付企鹅人的枪械停止装置，之后在其准备对你开火时，发现无法使用的情况下干掉他。

2.Aerial Assault

在上方视角对准敌人时出现蓝色蝙蝠标志，按X（□）飞过去踢倒，之后补上一击即可。

3.Friends Fly Free

对两个敌人使用双人暗袭技能。

攻略：一开始下面的敌人先从后面偷袭掉，之后中间桥上的两个敌人正好用来完成Friends Fly Free，直接用绳索扒在两人前面的护栏上都发现不了你。Aerial Assault没有任何难度，随便找个落单的敌人就能搞定。Weapon Jam推荐剩下最后一个敌人时完成，注意一定要在他企图开枪发现出问题的时候再打倒他。



End of the Line

1.Kick off

使用轨道发射器踢倒一个敌人。

2.Scare Tactics

突然出现在敌人面前吓他一跳

3.Freezer Frame

将一个敌人冰冻，接近后按Y（△）放倒

攻略：惟一的难点在于第一个问号“Kick off”，找一个或者勾引一个敌人到列车边缘，用轨道发射器把他踢下去即可拿到。Scare Tactics这个问号推荐剩下最后一个敌人的时候，用停止装置将对方的武器停掉，再从背后靠近吓他即可。

LOST CITY

1.Grate Moves

躲在地道里面偷袭一个敌人

2.Fall Guy

使用绳索将一个敌人从所在平台上拉下来。

3.Breaking and Entering

从墙后暗袭掉一个敌人。

攻略：比较麻烦的是Fall Guy，挑战一开始，首先将从下面走过去的那个敌人放倒，之后LT+Y（L2+△）使用绳索拉中央电梯旁的敌人，幸运的话可以将他从平台上拉下来，完成任务。最好将他引过来，在楼梯附近时最容易将他拉下来。后面就好办了，“Breaking and Entering”只要躲在可以涂液体炸弹的墙后面，扔个飞镖什么的吸引敌人过来，从后面偷袭即可。身后就是地道，可以顺便拿到“Grate Moves”。



Top of the World

1.Fire Hazard

打碎灭火器制造烟雾，在烟雾中暗袭一个敌人。

2.Confiscated Weapon

将敌人的武器用绳索枪抓过来，接着将敌人打倒。

3.Mined Your Step

引爆一颗敌人埋的地雷将敌人炸倒。

攻略：一开始的通道入口可以不要打开，直接走上面，进去后随便找个灭火器附近扔一个声波飞镖在地上吸引敌人过去，然后用普通飞镖引爆灭火器生成浓烟，过去将其放倒。可以在浓雾中发射绳索枪LT+Y(L2+△)将一个敌人的武器拉掉打倒，完成Confiscated Weapon。之后来到这个场景的上方(故事模式中原本雨果在的地方上面)，将除了埋地雷的敌人外的其他杂兵打倒。最后引地雷兵到自己埋的地雷旁边，用急冻人给的停止装置引

爆地雷炸倒他即可，也可以一直跟踪埋雷兵，在他低头埋炸弹时直接引爆。

Meltdown Mayhem(Extreme)

1.Armor Piercing
将一个红衣武装敌兵吊起来
2.Bringing Down the Roof
通过在天花板的上方涂液体炸弹炸倒一个敌人。
3.Venting Anger
隔着通风口放倒一个敌人

攻略：本关开始敌人火力很猛，要耐心行动。一开始飞到对面敌人的头顶上，这里正好有一个红色武装兵，在他走过蝙蝠侠下面时按Y(△)将他吊起来就马上跑，这里不要恋战，会吃枪子儿……等“围观”散了以后往控制室旁边看，那里有个通风口可以进入，从这里钻进去可以直通那个控制室里(这里的通风口盖子暂时不要打开)，往控制室里扔一个音波飞镖吸引敌人进入室内，自己躲在通风道里等敌人过来，按Y(△)直接打倒拿到Venting Anger，再次钻入通风口用绳索来到上面，这里正好是敌人过来“围观”的地方，涂一个液体炸弹炸开即可拿到最后一个问号。



▲隔着这个通风口直接偷袭一个敌人。

Police Brutality(Extreme)

1.Don't Touch That Dial
最后一个干掉持有雷达干扰装置的敌人
2.Smash and Grab
隔着玻璃将一个敌人吊起来
3.Feet First
用腿偷袭夹倒一个敌人

攻略：这个任务的难点在于Feet First，其他两个几乎白送。本关持有干扰装置的敌人必须最后干掉，所以探索上可能会有些问题。首先用绳索来到一开始右边上方的落脚点，在那里下面正对着一个玻璃，里面有个敌人，等他过来按Y(△)直接将他吊起来，拿到Smash and Grab问号。接着敌人会进入这个房间进行“围观”，建议直接蹲在一个小门上方等着他们从里面出来，在上面一直按Y(△)有很高几率可以逮到一个，完成Feet First，注意这个动作持续时间比较长，如果被敌人发现了就扔烟雾弹逃跑。剩下的只需记得把持有干扰装置的敌人留到最后一个干掉即可。

NATURL SELECTION(Extreme)

1.Boom Box
使用液体炸弹炸倒一名正在取武器的敌人
2.Chaos Theory
在怪兽石像上按Y(△)将一名侦查敌人吊起来
3.Deep Impact
使用滑翔中按RT(R2)坠地后按B(○)的冲击放倒两名敌人。

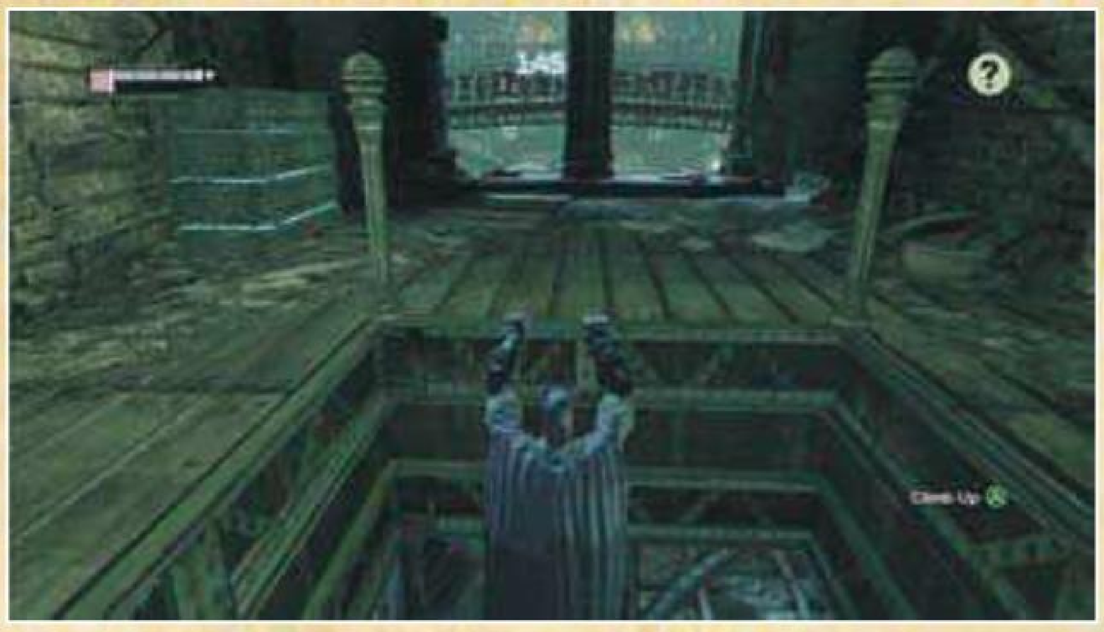


攻略：一开始先别动，等附近的敌人走过去后，前往地图中央左边一个敌人放武器的地方，在那里涂好液体炸弹。之后发射绳索来到上方的怪兽石像上，用停止装置将一个敌人的武器弄坏。从这里扔一个声波飞镖到敌人放武器的地方，注意最好扔到墙上，敌人会试图开枪，开枪的时候会发现自己的武器坏了，便会马上去拿武器。这时引爆之前的炸弹炸倒他即可。侦查兵就是带着眼镜会扫描石像的那种，耐心等一个走到石像下面吊起来即可。最后的Deep Impact很简单，在下方将一个敌人放倒后多半会有人来围观，此时按住A(×)不放滑行，再按住RT(R2)俯冲到下面后按B(○)即可。

End of the Line(Extreme)

1.Perpetual Motion
使用电流发射器将一个武装敌人从平台上电下去。
2.What Goes Up
当一个敌人爬上梯子后，再让他掉下去。
3.Don't Touch That Dial
最后一个干掉持有干扰雷达装置的敌人

攻略：本关的难点在于几个红色武装敌人无法用背后偷袭干掉。推荐一个简单的方法，前往本关一开始正北方的怪兽石像上，这里有一个持狙击枪的敌人，用电流发射器将这个敌人击晕后RT+Y(R2+△)解决掉，之后马上RT+A(R2+×)扒在后面的缺口那里，等着敌人来到对面的桥上(基本都是单独来的)，从这里的位置按LT+Y(L2+△)把敌人从桥上扯下来，可以一击必杀。再躲回之前的缺口那里等下一个敌人过来，用这个方法可以干掉不少杂兵，剩下的就好办了。向梯子上面扔一个声波回旋标吸引一个武装敌人爬上来，直接在对面用电流发射器把他电下去(注意一定要等敌人爬上来以后再发射)，这样一次可以获得两个问号Perpetual Motion和What Goes Up。



Lost City(Extreme)

1.Bullet Proof
无伤通过本挑战
2.Switch Hitter
用轨道发射器(Line Launcher)踢倒一个杂兵，再通过变轨踢倒另外一个
3.High Speed Impact
使用震动飞镖(Remote Batarang)将一个敌人击下平台

攻略：这几个挑战都挺麻烦，一开始下面的两个杂兵站位正好用来解Switch Hitter这个问号。首先将其中一个用冰冻装置冰冻，之后使用轨道发射器踢倒一个，再按住LT(L2)将轨道滑行速度变慢，瞄准被冰冻住的另外一个敌人，再次按RT(R2)发射一次，通过改变轨道将其踢倒即可。放个烟雾弹将他们两个干掉，躲到本关一开始的入口那里。往里走，这里面敌人无论如何都无法伤到蝙蝠侠，从这里开始丢震动回旋镖(Remote Batarang)，目的是将一个敌人直接打下去，难度不小。笔者反复尝试后发现在扔出飞镖时需要马上按RT把飞镖的速度加到最大，这样才有足够的力度将敌人打下去，尽量瞄准站在边上的敌人。注意红衣武装的敌人正面会防御，所以尽量将目标对准黑色的普通杂兵。要拿无伤最好也用这个方法将大部分普通杂兵都砸下去，总之在远处多多清理杂兵。红色敌人无法偷袭，就电一下补上一击。最后剩下两个敌人的时候将两人的武器停止即可。



Top of the World(Extreme)

1.Fists of Fury
使用B之后的X(□)连击，击倒一个敌人
2.Human Cannonball
对着红色武装敌兵使用电流发射器将其电飞到另一名敌人身上
3.Clod War
使用分支任务中取得的多重冰冻装置(Freeze Cluster Grenade)，同时将三个敌人冻住。

攻略：本关几个问号不难拿，难是难在敌人的数量和攻击力上，武装敌人多而且经常是三两个一起行动，比较棘手。一开始就用绳索来到怪兽石像上面，绕一圈以后阳台那里有一个敌人，扔个冰冻装置将他冻住。这时旁边的红色武装兵多半会过来，对着他发射电流将他电飞到另一个敌人身上即可取得Human Cannonball。此时建议在他未起身前扔个多重冰冻装置(Freeze Cluster Grenade)将他冻住，这么做的好处是一会儿下去可以直接将他RT+Y(R2+△)解决，他身上有干扰装置。等第三个敌人出现时再扔一个，一次性冻住三个拿

到 Clod War。再扔个烟雾弹，在烟雾中按 RT+Y(R2+ △) 打晕持有干扰装置的那个红色敌人，之后马上逃跑。趴在阳台可以“钓”到不少过来巡逻的敌人，注意如果是两个一组的话就算了。本关关键在于有耐心，稳扎稳打。接下来依然建议玩家躲在之前雨果博士所在处的上方，在那里将敌人一个一个收



拾掉。注意最后留一个敌人，用 B (○) 之后 X (□) 连打的“咏春拳”将他打倒，拿到 Fists of Fury。

CAMPAIGNS

这个模式下会将大部分 RANKED CHALLENGES 模式中的三个挑战项目融合成一个关卡，其中大部分组合是两个潜入一个战斗，或者两个战斗一个潜入，到后期也有三个相同的挑战。每一轮的战斗玩家只有 4 次机会接关，四次以上失败就必须重来了。在这个模式中区别于 RANKED CHALLENGES 最大的一点在于可以选择影响的效果，其中分为不利影响和有利影响，前者会让过程变困难，后者反之。玩家必须从多个效果中做出选择，每次最多选三个，否则最后一关会强制增加所有效果。打个比方，某一关中有“减血”、“限时”等不利效果可以选择，玩家前两个项目不选择任何一个，那么第三战中玩家会强制被扣上“减血”和“限时”。所以在挑战关卡中针对特定关卡选择特定影响就非常重要了。部分影响效果在战斗和潜入中效果也不一样，比如同样是 ONE HAND TIED 的能力，在战斗关卡中会因为没有提示变得非常难，而在潜入关卡中即使不能从背后悄悄将敌人放倒，也可以通过其他方法将敌人制服，整体过程会轻松不少。故此，华尔兹罗列出了全部挑战中推荐开启的项目，希望对大家有帮助。



CAMPAIGNS 模式不利影响

GADGET MALFUNCTION

战斗关卡影响：在战斗中无法使用道具。

潜入关卡影响：按 LB (L1) 的侦探模式下无法探测敌人。

TIME LIMIT

战斗和潜入关卡影响：开启这个选项两种模式中都会有限定时间，如果时间到了则会算作失败，玩家每制服一个敌人可以获得额外的时间加成。推荐战斗关卡开启。

INCREASED AGGRESSION

战斗和潜入关卡影响：敌人会变得更加强壮，速度变快，反应也会更加灵敏，蝙蝠侠在被击中后也会掉更多的血槽。

DECREASED HEALTH

战斗关卡影响：玩家开场时血槽只有原来的一半。

潜入关卡影响：玩家只有一格血，必须无伤通过，难度可想而知。

PROTECTIVE AURA

战斗和潜入关卡影响：电脑会选出一个敌人为红色状态，这名身上有红色护体得敌人会处于无敌状态，只有在红色转移后或者只剩红色敌人时，玩家的攻击才可以对其奏效。

DECREASED HEALTH

战斗关卡影响：在战斗时敌人可以去指定地点拿机枪进行攻击。需要蝙蝠侠主动攻击，避免他们拿到武器。

潜入关卡影响：在一些盘爬或落脚的地方会出现炸弹。

ONE HAND TIED

战斗关卡影响：战斗中，玩家无法看到蓝色的反击提示，和 New Game Plus 模式一样。

潜入关卡影响：在潜入中，玩家无法用背后按 Y 的 Silent Take-downs 袭击敌人。

SCATTERED WEAPONS

战斗关卡影响：远处投掷的敌人会变多

潜入关卡影响：玩家在进入挑战时，场景中已经布满了地雷。

CAMPAIGNS 模式有利影响

REPLENISHING HEALTH

战斗和潜入关卡影响：蝙蝠侠的血槽会慢慢回复。

TAKEDOWN PROJECTILES

战斗和潜入关卡影响：蝙蝠侠的几种武器在快捷使用时威力提升。推荐潜入关卡使用。

SUPER POWERED

战斗关卡影响：拥有这个能力后，武装的红色敌人会被直接破防，持电棍的敌人也可以无视电棍的情况下攻击。

潜入关卡影响：蝙蝠侠移动的速度会变得非常快，而在蹲下行走时也不会被炸弹炸到。

Free Medal

战斗和潜入关卡影响：无条件额外获得一个问号。

全 CAMPAIGNS 关卡推荐配置

SEARCH & DESTROY

本轮影响	推荐开启关卡
TIME LIMIT	Meltdown Mayhem
PROTECTIVE AURA	Police Brutality
REPLENISHING HEALTH	Blind Justice

STREET JUSTICE

本轮影响	推荐开启关卡
DECREASED HEALTH	Survival of the Fittest
ONE HAND TIED	Rooftop Rumble
TAKEDOWN PROJECTILES	Natural Selection

OFFENSIVE MANEUVERS

本轮影响	推荐开启关卡
DANGER ZONES	Hell's Gate
SCATTERED WEAPONS	Funhose Brawl
REPLENISHING HEALTH	Hell's Gate
Free Medal	End of the Line

CITY INVADER

本轮影响	推荐开启关卡
GADGET MALFUNCTION	Prison Riot
INCREASED AGGRESSION	Lost City
DECREASED HEALTH	Prison Riot
SUPER POWERED	Prison Riot

MIDNIGHT ASSAULT

本轮影响	推荐开启关卡
INCREASED AGGRESSION	Natural Selection(Extreme)
SCATTERED WEAPONS	Hell's Gate(Extreme)
DANGER ZONES	Hell's Gate(Extreme)
Free Medal	Natural Selection(Extreme)
REPLENISHING HEALTH	Hell's Gate(Extreme)

HOSTILE TAKEOVER

本轮影响	推荐开启关卡
TIME LIMIT	Funhouse Brawl(Extreme)
DECREASED HEALTH	Prison Riot(Extreme)
PROTECTIVE AURA	Police Brutality(Extreme)
ONE HAND TIED	Prison Riot(Extreme)
SUPER POWERED	Prison Riot(Extreme)

DOUBLE JEOPARDY

本轮影响	推荐开启关卡
GADGET MALFUNCTION	Rooftop Rumble(Extreme)
INCREASED AGGRESSION	Lost City(Extreme)
PROTECTIVE AURA	End of the Line(Extreme)
SCATTERED WEAPONS	Rooftop Rumble(Extreme)

DOUBLE JEOPARDY

本轮影响	推荐开启关卡
TAKEDOWN PROJECTILES	Lost City(Extreme)
Free Medal	End of the Line(Extreme)

RUTHLESS VENGEANCE

本轮影响	推荐开启关卡
GADGET MALFUNCTION	Survival of the Fittest(Extreme)
TIME LIMIT	Blind Justice(Extreme)
DECREASED HEALTH	Survival of the Fittest(Extreme)
DANGER ZONES	Blind Justice(Extreme)
ONE HAND TIED	Blind Justice(Extreme)
SUPER POWERED	Survival of the Fittest(Extreme)

COMBAT EXPERT

本轮影响	推荐开启关卡
TIME LIMIT	Funhose Brawl
INCREASED AGGRESSION	Prison Riot
DANGER ZONES	Survival of the Fittest
REPLENISHING HEALTH	Survival of the Fittest

PREDATOR EXPERT

本轮影响	推荐开启关卡
GADGET MALFUNCTION	Meltdown Mayhem
SCATTERED WEAPONS	Top of the World
ONE HAND TIED	Lost City
TAKEDOWN PROJECTILES	Lost City
ONE HAND TIED	Blind Justice(Extreme)
SUPER POWERED	Survival of the Fittest(Extreme)

COMBAT MASTER

本轮影响	推荐开启关卡
DECREASED HEALTH	Blind Justice(Extreme)
SCATTERED WEAPONS	Hell's Gate(Extreme)
ONE HAND TIED	Blind Justice(Extreme)
GADGET MALFUNCTION	Blind Justice(Extreme)
PROTECTIVE AURA	Rooftop Rumble(Extreme)
SUPER POWERED	Hell's Gate(Extreme)

PREDATOR MASTER

本轮影响	推荐开启关卡
TIME LIMIT	Natural Selection(Extreme)
INCREASED AGGRESSION	Police Brutality(Extreme)
DANGER ZONES	End of the Line(Extreme)
PROTECTIVE AURA	Police Brutality(Extreme)
SCATTERED WEAPONS	Police Brutality(Extreme)
Free Medal	End of the Line(Extreme)

SHOW魅女

UGEE友基

如镜的水面承载着女神的倒影
恬静中带着灵动，清纯里透着性感
是谁正被她默默地注视
沐浴着那只赐予情人的温蔼目光
如水细腻，如风轻柔



●名称：我的女神
●作者：韦煜
●软件：Photoshop CS3
●用时：55小时左右

COLORFUL SPACE 多边共享

燃起心中最火热的“Anisong-魂”——水木一郎广州圣诞演唱会



今年的圣诞夜，所有喜欢动画歌曲的FANS又有福音了！动漫歌手中的泰斗水木一郎将带着他最享负盛名的25首经典歌曲登陆广州蓓蕾剧院，首次为中国的动漫迷带来一场名为“Anisong-魂”的圣诞夜演唱会。

水木一郎作为日本动漫界殿堂级歌手，从经典动画《小泰山》、《魔神Z》、《鲁邦三世》、《魔神凯撒》，到《恐龙特急克塞号》、《奥特曼怪兽大决战》、《假面骑士V3》的主题曲，水木一郎所主唱的歌曲超过了千首。他充满热血、爱与灵魂的歌声一直是经典动画与特摄歌曲的代表，在无数人心中留下了难以磨灭的印象。

而与此同时，曾演唱过诸如《美少女战士R》ED、《强袭魔女》OP、《青出于蓝》OP等人气动画的相关歌曲的日本动漫人气女歌手的石田燿子也将作为演唱会嘉宾给大家带来另外一些耳熟能详的经典动漫歌曲。

2011年的圣诞夜，两位日本殿堂级的动漫歌手亲临中国广州，又将引起一股不可抵挡的动漫热潮，让我们从现在就开始期待吧！

再续·我都跃跃欲试了，老板快拿三件来！

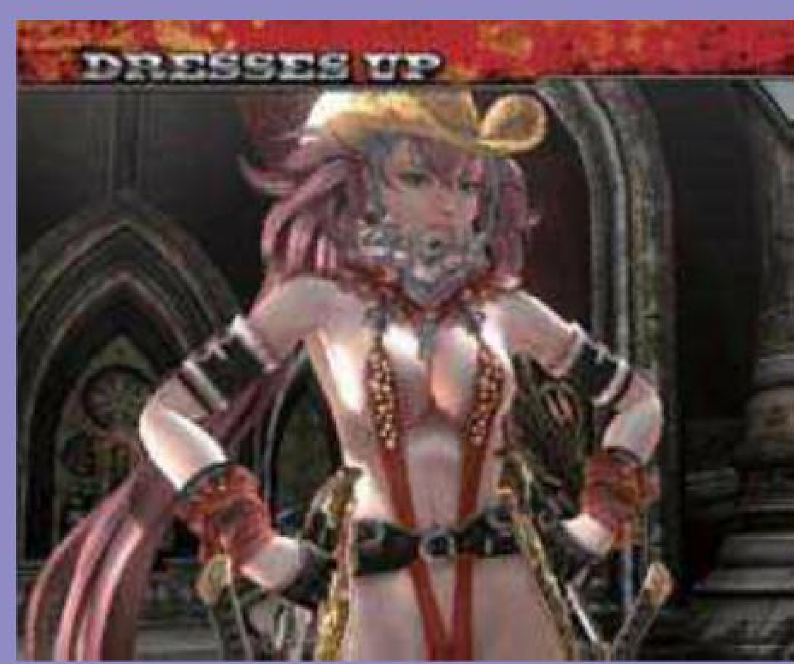
金馆长提供

多边趣闻

馆长擦边球预约特典介绍第三弹！这次介绍特典的这款游戏非常暴力！血腥！同时又非常性感……相信大家都猜到了，我们这次登场的游戏是《泳装御姐虐丧尸》！啊不对，是《御姐武戏》……

该游戏的特点很“脱俗”，不是什么电话卡啊，抱枕啊这种有外在形态的东西，人家送的预约特典是游戏中一件服装的下载卡，这件服装，嗯，怎么说呢，无论是布料还是尺度都在挑战人类的极限。

不多说，上图。





麻生夏子 & 石田耀子 动画歌曲之夜

一位是曾经演唱《美少女战士》、《我的爱神》以及《强袭魔女》系列的主题曲，陪伴动漫迷成长的石田耀子，一位是先后演绎过《笨蛋测验召唤兽》、《MM一族》及《最後的大魔王》等主题曲，近期炙手可热的女歌手麻生夏子，她们将会在九龙会展中心为大家带来一个甜美又梦幻的动画名曲之夜！这是她们破天荒凡首次合作，必将擦出无限火花，这也是两位歌手首次在香港踏上台板，喜欢欣赏不同动画作品的朋友又怎能错过这个大好机会呢？



猿族崛起

华尔兹提供

多边影视

之前杂志DVD电影前线曾介绍过的《猿族崛起》，如今终于在国内上映，电影改编自多年前的《人猿星球》五部曲。华尔兹去电影院观赏后觉得片子还不错，故推荐给大家。

影片的故事其实比较老套，由《蜘蛛侠》中第二代绿恶魔的扮演者詹姆斯·弗兰科饰演的科学家威尔罗德曼，在对猩猩进行基因实验后发生意外，罗德曼之后收养了被改变基因的猩猩明眸的孩子凯撒。不料凯撒遗传了母亲的基因，智商超速发展……

虽说影片有些地方有点像猩猩版的《越狱》，但几处桥段震撼力十足，影院中全场惊呼的次数不在少数，尤其是猩猩凯撒的刻画十分传神，特效没话说。电影的几个长镜头比较出色，叙事也还过得去。当然电影带给大家更多的内容是发人深省，惊叹的过程中还能思考。喜欢此类科幻片的读者应该不会感到失望。



其中最令华尔兹印象深刻的还是黑人老板被猴子围观的桥段……具体就不剧透了，大家自己欣赏吧。另外提醒一句，结尾字幕出现后别急着走，后面还有彩蛋。

自由谈

栏目主持 奈落



①虽然在 284 期的“研究中心”已经做出了关于《无尽传说》剧情的部分探讨，不过在杂志出版后我们收到了本刊原资深编辑阿修罗的来稿，他对剧情中的一些不同点提出了意见，并对部分剧情做出了补充，这些深入而详细的剧情研究相信会对玩家理解剧情有很大帮助。

②不少轻小说爱好者都听说过“天闻角川”的大名，但相信没有多少人知道这家打进中国内地市场的先锋军团的真容，本刊编辑酷洛洛这次进行了专访，各位轻小说爱好者可不要走开哦。最后附上本栏目的投稿信箱 :tt@ucg.cn，期待您的来稿！

《无尽传说》剧情探究补遗

1. 关于灵力野：里泽・马克西亚（也就是游戏开始时的那个世界）的人类脑部的一种器官。灵力野可以生成玛娜，而精灵则通过使用人类产生的玛娜来维持力量；另一方面，从人类那里得到玛娜的精灵则利用精灵术为人类提供方便。虽然游戏中埃尔文自己说过艾琳匹奥斯（外界）人没有灵力野、无法使用精灵术，但实际上从医学角度来说，灵力野这一器官同样存在与外界人的身体中，只是因为极度退化而无法产生玛娜，从而无法使用精灵术。另外，实际上灵力野不仅人类拥有，里泽・马克西亚的各种生物也是拥有灵力野的，比如飞龙、信鸽和火焰洞窟的小 BOSS 都在游戏中被确认拥有相当发达的灵力野。

SKIT 和支线任务里面反复提到过：2000 年前马克斯维尔创造断界壳的时候带走了大量灵力野发达的人，包括在游戏中反复提及的贤者库尔斯尼克以及追随他的六大家族。留在艾琳匹奥斯（外界）的只是灵力野不发达、依赖黑匣生存的人。经过 2000 年的退化，艾琳匹奥斯人本身已经不发达的灵力野进一步大幅退化，不依赖黑匣根本无法使用算谱术（**ジンテクス**）——也就是里泽・马克西亚（里世界）的精灵术。但是，在艾琳皮奥斯还是有少数人能够不借助黑匣来使用算谱术 / 精灵术，这些人往往被认为是超能力者或者新兴宗教的教主。裘德可以用精灵术，那只是因为他是混血儿，而不能证明外界人是因为失去了马克斯维尔而无法使用精灵术。

2. 在四象刃不动加奥在游戏中基本上是一个温柔的大叔形象出现的，但实际上他是阿玖尔国的专门操纵魔兽的奇塔尔一族的族长（从约根森的“族长勤王未归”和他部下的“族长热衷于追捕偷猎者”可以印证），同时也是该族惟一的战士。年轻时，他因为拔群的战斗力和异乎强大的魔兽操纵能力而遭到同组的迫害，成为了凶恶的野盗。但是，后来随着他遇到艾丽泽一家，以及在单挑中败给了盖亚斯王，而变成了现在这样的性格。由于艾丽泽的父母在加奥与追杀他的佣兵之间的战斗中丧生了，艾丽泽还被人口贩子绑走，他才对艾丽泽抱有内疚之心。他自称自己才是凶手，其实那并不是真相。实际上，虽然维加尔将艾丽泽关在哈米尔村，并委派加奥负责看管她，实际上加奥并不十分满意这个决定。当维加尔认为艾丽泽已经没有必要继续进行监视后，加奥依然悄悄追查着艾丽泽的行踪，想要给她一个安定的生活——直到他发现和裘德一行在一起时，艾丽泽仿佛才有了真正的归宿。

3. 艾丽泽在双亲死后，被当时还在做人口贩子的伊斯拉卖到了增灵极研究所，伊斯拉并不是所谓研究所的研究员。

4. 增灵极研究所是维加尔在盖亚斯王的允许下设置的，试验体都是无家可归的孤儿，而维加尔自己就是增灵极的第一个试验体。试验体在研究所并没有收到过所谓非人的待遇，因为盖亚斯王的主旨就是强者保护弱者，因此这些孤儿虽然是试验体，却绝对不会受到虐待。

关于增灵极，维加尔脑内的是第一代产品，使用时会给他带来强大的力量，但是同时也会缩短他的寿命。第二代增灵极应该就是沼野大战时双方部队所携带的那种装备型，剧情中 NPC 也曾提到，长时间使用增灵极会有消耗使用者生命的副作用。而艾丽泽的玩偶提波，实际上就是第三代增灵极的试作品。从游戏中的表现来看，第三代增灵极可以让具有一定精灵术天赋的艾丽泽在完全不懂得精灵术原理的情况下直接使用精灵术，是十分强大的装备——当然，其副作用就是艾丽泽一旦离开了提波就完全无法使用精灵术战斗了。在游戏中段，吉兰德夺走了提波中所储存的第三代增灵极的数据，用在了源灵匣的开发中。

5. 伊斯拉与埃尔文的关系表述上也值得商榷。伊斯拉本身是被其他人口贩子贩卖的孤儿，所以从小就接触到了里社会，因此才会有当人口贩子的经历。后来她虽然不干贩卖人口的勾当了，但是依然做一些见不得阳光的事情，比如充当阿尔克诺亚的间谍。埃尔文因为与阿尔克诺亚关系密切，所以才委托她照顾妈妈——他母亲所需要用到的药，只有阿尔克诺亚才能提供。

当众人识破伊斯拉就是贩卖艾丽泽的人口贩子之后，伊斯拉认罪了，也决定脱离这些事情，请求埃尔文让自己离开。但是埃尔文因为还有事情要做，母亲又离不开人照顾，才利用伊斯拉的把柄要挟她继续留下来。伊斯拉虽然答应了，但是内心充满了怨恨，于是才对她母亲下了慢性毒药。不过埃尔文的母亲有时候精神是清醒的，所以已经知道了一切，并写信告诉了埃尔文，并要求他原谅伊斯拉。最后埃尔文揭穿伊斯拉的阴谋时，其实并没有“情绪失控”，因为他知道这件事双方都不是赢家，而且他也清楚那样安静地死去对母亲反而是件好事。但是伊斯拉却认为埃尔文他们是来破坏她的婚姻的，所以最后失足跌落了研究所的吊桥。

6. 文中最后有一句总结：增灵极事件从头到尾都是悲剧，没有人获得哪怕一点好处。这个总结个人有不同意见。因为有增灵极的存在，才促成了源灵匣的诞生；因为有源灵匣，外界才有不牺牲精灵也能够使用精灵术的希望；即使是最后的结局中，裘德也在致力于源灵匣科技的发展。这是日式文学作品一贯的风格：没有绝对的善和恶，一切只是决定于你看问题的角度。

剧情前半部分的幕后黑手吉兰德利用了那哈迪贾尔王，制造了源灵匣和库尔斯尼克之枪，促成了外界军队入侵里泽・马克西亚，并打算通过异界炉计划吸收里泽・马克西亚的玛娜供外界使用。但他最初、最基本的愿望也只是回归艾琳匹奥斯、为外界人的存续创造新的方式。只不过吉兰德选择牺牲里泽・马克西亚的方式，这一点实际上和 2000 年前马克斯维尔选择用断界壳封闭







本栏目文章仅代表作者个人观点。



里泽・马克西亚来拯救精灵是一样的——他们都舍弃了自己认为不重要的那些人。不同的是，以精灵之主马克斯维尔的力量来说，2000年他或许还有其他方法来解决黑匣与精灵存亡之间的矛盾，而吉兰德却没有：他被困在了里泽・马克西亚，而外界则因为玛娜的消耗殆尽而到了毁灭的边缘。

7. 如果只看主线剧情，很多玩家可能都会单方面地认为黑匣就是恶：因为这种东西通过杀死精灵来使用各种便利的算谱术/精灵术。但实际上情况并非这么简单。

2000年前，在世界被断界壳封闭之前，精灵术研究并没有里泽・马克西亚现在这么发达，人们并不清楚人类的灵力野与玛娜和精灵之间的关系——因为精灵基本上是不可见的。人类从生下来就是个体差异十分巨大的，有的人灵力野发达、善于使用精灵术；而另一些人则无法那么熟练的使用，所以当时黑匣的发明对于这些人类来说是十分有历史意义的。但是，这个重要的发明在他们毫不知情的情况下惹怒了精灵之主，而这个精灵之主为了拯救精灵将那些依靠黑匣生存的人隔绝在了断界壳之外。马克斯维尔的决定造成艾琳匹奥斯的玛娜在黑匣的作用下不断被消耗，直到世界崩坏的危机已经迫在眉睫。但是，外界人因为无法使用精灵术而转而深入研究黑匣的科技，从而完成了一些单靠精灵术无法达成的成就。

另一方面，被封闭在断界壳之内的里泽・马克西亚人则相对外界过着“天堂”一般的生活，这里自然环境多变而优美、物种丰富，人人能够使用便利的精灵术。但是，这也不是一个毫无缺陷的世界。在几个重要的支线剧情和SKIT中我们得知，由于灵力野天生的差别，里泽・马克西亚人的命运几乎就是被所擅长的精灵术所决定的。而由于断界壳的影响，以及精灵术的滥用，里泽・马克西亚的灵力分布开始发生极端的变化。虽然在游戏中的时代，人们对此还没有切身的体验，但是有先见之明的研究者已经预见到：这样下去，里泽・马克西亚也终将因此毁灭。

所以，裘德和蜜拉决定消除阻隔两个世界的断界壳，并不只是一种不切实际的空想，而是经过深思熟虑做出的必然的决定：只有这样，才能避免两个世界的毁灭。而结合了艾琳匹奥斯的黑匣和里泽・马克西亚的增灵极的科技结晶源灵匣正是达成他们目标最重要的一环！

8. 关于埃尔文。他是阿尔克诺亚的一员，却又游离于阿尔克诺亚之外，这其实也很有讲究的。埃尔文的父亲是艾琳匹奥斯的名门斯文特家的族长，吉兰德则是埃尔文的叔父。20年前他们一家进行家族旅行时，恰逢外界侵攻部队使用库尔斯尼克之枪的原型攻击断界壳，他们和很多其他外界人一起被卷入了战斗，和游艇被困在了里泽・马克西亚。埃尔文的父亲在这次事件中丧生，母亲则得了重病，吉兰德于是成为了斯文特家的下一任族长，并一手创建了阿尔克诺亚这个组织。对于年幼又无法使用精灵术的埃尔文来说，一方面为了照顾好母亲、满足母亲回归外界的愿望，他必须借助阿尔克诺亚的力量；另一方面，他又必须担心吉兰德对自己的疑心——一旦他们得以回归外界，他将成为吉兰德作为族长的强力竞争对手。

9. 关于最后那段维加尔与罗安的沙盘对决推演，理解上也值得商榷。这段支线剧情表现的是维加尔与罗安两人作为军师的不同风格。维加尔一心求胜，能够充分利用己方的军力，以及强力部队（盖亚斯军）的特点。而罗安则是审时度势，根据战局及时调整策略。罗安之所以能够取胜，也是因为在当年的大洪水时他失去了最心爱的人，如果真的有机会重来一次，他不想再重蹈覆辙，只想将损失减少到最小。或许认为说出"我赢了"台词的罗安很帅气也没有错，但是从整个故事来看，罗安在说出这个台词时，心情是悲伤的。

10. 父与子。罗德里克与裘德父子之间的感情，光靠主线剧情是无法完全看明白的，必须通过一系列的支线情节。

在主线里面，我们可以看到，这对父子之间有很深的一道沟。因为罗德里克一直忙于诊所的工作，所以裘德从小就没有感受到什么父爱。他去伊尔芳学医，一方面是为了逃避家庭的压抑气氛，一方面也是为了学成以后可以向父亲证明自己。但是，从罗德里克的角度来看，裘德就是一个不懂事的孩子，凡是没有承担，只知道逃避。以至于后来蜜拉瘫痪，罗德里克不愿为她治疗时，裘德一怒之下偷了父亲的医疗工具自己动起了手，甚至后来离开时都不愿意与父亲道别。

在中期的一个支线中，裘德回到自家的诊所，父亲正好出诊，但是却临时来了一个重症患者。他虽然看出了病患的症结所在，但是却无法决定该使用哪种治疗方法——因为一旦用错，患者可能会有生命危险。这是罗德里克及时赶回，果断地确定了治疗方案。他这样训斥裘德：作为医生，你就必须承担做决定的责任和后果。这个事件对裘德很有影响。

在后期的支线中，裘德再度回到诊所，发现父亲和矿工一起被困在塌方的矿山中。当他来到矿山时，发现父亲因为受到撞击而暂时失明，而一名矿工却生命垂危必须马上实施治疗。虽然父亲提醒他，一旦治疗有误就会导致矿工丧命，但是经过许多磨练的裘德此时已经不再是当时那个畏畏缩缩的孩子了，他成功地使用了治愈功完成了手术。当裘德再次离家拯救世界时，罗德里克没有去送行，却开心地对妻子说：他已经是一名男子汉了！

11. 蕾雅与裘德一家。蕾雅与裘德的关系，主线里面已经描述了很多（部分需要双路线结合来看），但是一些深层次的内容依然需要靠支线剧情和SKIT来补完。

在游戏一开始，裘德与蜜拉初次相遇时，蜜拉就问过裘德为什么会格斗术。裘德告诉她，因为他有个青梅竹马的好朋友小时候受过伤，为了帮助她复健，两人才一起练的武术。这个青梅竹马的好朋友自然就是蕾雅，但是在裘德带蜜拉回到故乡前，并没有其他地方提到蕾雅了。而且蕾雅登场后，主线中的种种情节也很难让我们看出蕾雅小时候到底受了怎样的重伤才需要复健——我们最多知道，两人的武术都是蕾雅的老妈教的！

在后期的一些支线情节中，我们得知：裘德的父亲罗德里克・马提斯曾是艾琳匹奥斯的名医，医疗**ジンテクス**就是他在外界的重要发明之一，也是黑匣的一种。（给蜜拉使用的医疗**ジンテクス**是经过改造的，只会消耗精灵石中的玛娜，不会杀死精灵，从某种程度上来说比较接近源灵匣的概念。）当罗德里克流落到里泽・马克西亚以后，受到了蕾雅父母的照顾，又与裘德的母亲结婚生子，在这里重新当起了治病救人的医生。他逐渐了解了精灵术的原理，也了解到使用黑匣会造成精灵的死亡，所以他决定放弃黑匣。但是，调皮的蕾雅偷偷跑进了罗德里克存放黑匣的房间，并误操作黑匣导致其发生了爆炸，所以才造成了重伤。后来，罗德里克将所有剩下的黑匣都扔到了废弃的矿坑中，希望不再有人能够发现它们。

[文：阿修罗]





[文/摄影：酷洛洛]

探访天闻角川

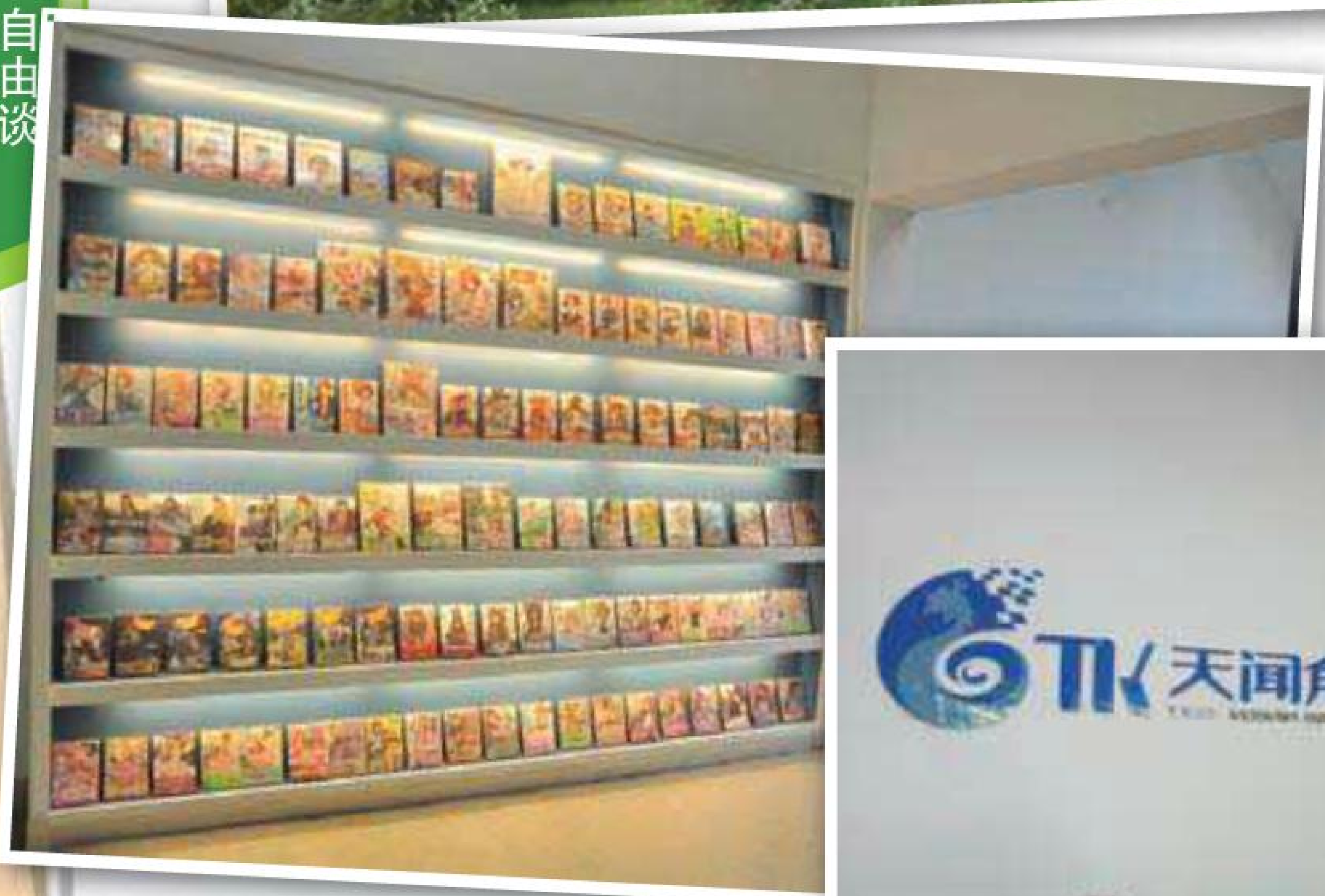
角川书店，一个我们非常熟悉的日本厂商。而在过去我们只能在一些海外的新闻中看见这个名字，这无疑是隔岸观花，可远观而不可亵玩。然而在去年，随着由国内天闻动漫与角川集团合资成立的天闻角川坐落在广州，“天闻角川”的名字逐渐出现广大读者的口耳中。现在我们在动漫书店看到的《凉宫春日》、《笨蛋测试召唤兽》、《灼眼的夏娜》等轻小说已非过去的盗版书籍、书脊上印有的天闻角川 LOGO 代表着这些知名作品已经正式走进中国内地。而这次小编带大家走进天闻角川杂志社，通过图文让各位了解一下，这个打进中国内地市场的先锋军团的真容。



■天闻角川的办公楼环境非常别致。



■宅物，作为动漫杂志社少不了的一道风景。



▲旁边摆放的是天闻角川的出版样刊。



►公司前台还放着《凉宫春日的惊愕》以及《笨蛋测试召唤兽》的宣传灯箱。



▲来自读者的祝福寄语，看着这些支持的留言，加班的编辑们自然充满力量了。



◄略显凌乱的办工作（再看看自己的桌子、其实笔者也没底气说这句话……）

在探访天闻角川期间，负责天闻角川的宣传推广的王宁小姐，也为小编解答了许多读者想了解的问题。

王宁（天闻角川营销部主任）

Q：天闻角川是怎样一个形成过程呢?

王：其实角川集团想在内地做些事情，已经筹备蛮久的了。在台湾角川与香港的角川洲立相继成立之后，那边就派出同事来到这里做相关的考察和了解了。因为在中国内地开出版社的话，是不可以有日资的，所有我们就以合资的形式去展开。在当初其实并不是寻找中南传媒集团（天闻角川在国内的合资公司）来合作的，也有物色过其他公司，但从资源等各方面优势去判断，最终选择了与中南集团旗下合作，角川方面由香港的角川洲立负责出资，而内地方面则由中南集团旗下的天闻动漫出资，然后共同成立了这一家公司（天闻角川）。

Q: 我们知道角川映画也是角川集团的一大重要组成部分，今后是否会将一些动画电影引入国内?

王：可能会有一些相关的计划，但如果进行这些项目的话，还需要一些前置审批，而目前还是处于申请的阶段。其实电影版《凉宫春日的消失》当时我们也有过引进国内的计划，当时是跟 KU6 谈合作的，但期间貌似 KU6 出现了些内部的问题，所以就搁置了。不过也不排除将来会进行同类的业务。

Q: 天闻角川在中国市场的长期策略是怎样的?

王：其实天闻角川在这里毕竟也算是一个内地的公司，也涉及到传媒出版这些环节。虽然我们会引用日本和台湾那边的一些好的经验和模式，不过我们还是希望可以培养一些国内原创的作品。而这其中也有着一定的过程，因此我们开始会先将国外的一些优秀作品慢慢引进过来，在国内推广轻小说，让更多国内读者认识这个东西，这样才会有国内的爱好者去写这类作品，尤其是对于一些目前正默默地写一些轻小说的作者，这样才会让他们觉得有希望去继续做下去，而举行各种大赛也是出于这原因。总的来说，还是希望今后能够发展更多的国内原创作品，这是由我们自己去做的。

Q：天闻角川在明年会主推哪些漫画与轻小说作品?

王：轻小说的话，我们目前有跟角川买下了 MF 文库的作品，如果成功经过了国家新闻出版处的审批，又是优秀的作品的话，我们会去全力去申请的。至于漫画的话，目前可能没办法透露角川那一边的计划。此外还有画集，一些比较好的作品，例如伊东杂音老师的作品集等都在考虑当中。然后周边方面，除了我们自己原创的作品周边外，我们今后会引进更多的国外作品周边，例如盒蛋、手办，像 2011 年底是《灼眼的夏娜》的结局篇，因此我们也会引进本作的书籍周边等产品的。

其实总署那边对开放日本动漫这一块还是挺严格的，特别是漫画，因此我们引进漫画真的非常非常不容易。有些漫画在杂志上连载还 OK，但要推出单行本的话是很难的。

Q：盗版在国内算是最普遍的问题了，在与这些盗版书的竞争方面，目前天闻角川对自己的定价有没有信心呢?

王：说到这个事情，其实也挺感触的。刚刚开始的时候我们自己也挺担心，包括书本的经销商也是挺担心的。因为其实在这个（天闻角川）之前，并没有正版的日本轻小说的。经销商觉得自己也卖了盗版书那么多年了，盗版书也便宜，读者为什么还要买我们这些书呢?

然后经过了差不多一年的积累。读者们也慢慢知道正版书在质量方面和盗版书的差别在哪里，很多买这类（正版书）的读者，大多是出于喜爱还有收藏，而不仅仅是“看”这一个功能。而目前我们从市场收集的信息来看，一些盗版商已经选择了放弃，只要我们出了正版书，他们就不会推出盗版，这样市场也自此出现了分割。而且就目前的生产成本而言，我们的定价也不算非常高（一册轻小说约 22 元），至于杂志部分（《天漫》）我们压根就是没赚钱的（笑）。将来推出的一些画集可能定价会相对高一点，但我们也希望读者能以收藏的观念去看待，因为我们真的非常非常重视书本质量的问题。



【囧囧游神】

天行者专栏

各位玩家们好久不见，近几期杂志内容相当充实，囧囧游神栏目不得不要为《蝙蝠侠 阿克汉姆城》和《战争机器3》这些玩家们众望所归的超级大作让让路，直到本期才能再次登场。这一次，我们试图在栏目的形式上加入一点点流行的要素，用微博上最近流行的“三种青年”这一体裁来为大家展示一下游戏界里头的囧内容，希望能够博得众位玩家一笑。

游戏人物“青年体”大对比

“青年体”的诞生已经不可考了，不过其衍生的对比图例却在各大网络平台的微博上流传得非常红火，其最基本的目的，是展现三种青年不同的行为特征，在对比之中营造出一种独特的喜感。鉴于第三种青年的称谓太过不和谐，这里特改为与栏目名称相符的“囧囧青年”，当然，考虑到对比对象里头有些不再能够被称之为青年了，所以还是统一用名字来注明。

范例：三种青年的拿手柄方式。


普通青年


文艺青年


囧囧青年

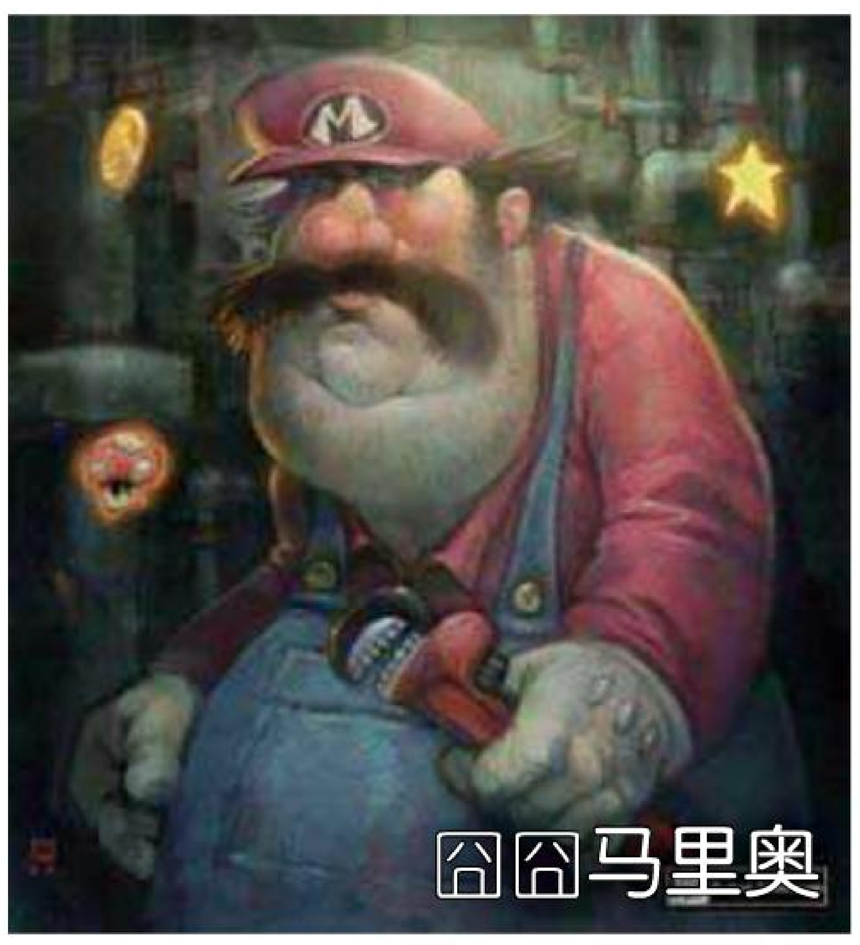
注：囧囧青年持手柄方式有违人类生理构造，各位玩家切勿模仿。

注：马里奥大叔，蘑菇虽好，不可多吃啊……


普通马里奥



文艺马里奥


囧囧马里奥


普通波塞冬


文艺波塞冬


囧囧波塞冬

注：你们没看错，那真的是香蕉，鬼斧神工和天雷滚滚是可以共存的！


普通德雷克


文艺德雷克

注：继退役的外星人罗纳尔多后，退休的德雷克也成为了“肥猪流”的代言人。


囧囧德雷克

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：陈志远&K.LL



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★继SCEH在《游戏机实用技术》上开设专页“PS电玩大本营”之后，如今又有一家深受中国玩家喜爱的公司正在和我们洽谈合作事宜。如果顺利的的话，除了在杂志上会出现更多受官方支持的内容之外，未来将有机会为大家带来更多更新的独家内容。至于是哪家公司，其实这期杂志中已经有暗示了，有兴趣的话大家可以自己找找。

★下期我们的小编将远赴美丽的狮城新加坡，受邀采访新加坡媒体发展管理局的官员与游戏开发者。SCE与新加坡政府在近日签订合作协议并成立了东南亚首个PS游戏培训与开发中心，这里在未来将会为中国玩家带来更多的中文游戏。本次的独家专访得到了SCE亚洲以及新加坡政府的支持，敬请期待小编下期的报导哦！

@ Email 空中死神：从最近漫画中可以看出金馆长越来越猥锁了，神说这是RP问题，阿门。

那幅四格关于我上了两遍电梯的原因解释有误，其实我是在思考天地之大道，万物之规律，物种之起源、人生之哲理以及《战地3》买不买双版本这种大事，所以没有听到他们的招呼而已……

老金，你这是越描越黑呀！

继续讨论四格这个问题，其实四格属于“来自生活，高于生活”的艺术创作，很多都是适当夸大了，尤其是黑我的那些基本上都是夸大了。

除了部分标明“创意提供XXX”的四格漫画属于杜撰之外，其他漫画都是来自于现实中真实发生过的事情，当然，为了增加笑点，某些细节做了夸大处理。献身为博读者一笑也是编辑的使命，小金你就认了吧。

这样也挺好的，说明你已成功摆脱了小岛秀夫的阴影，形成了强烈的个人色彩。

@ Email 虹镰：请问每期杂志后面的四格漫画可有真事，如果是真的，小编的生活那可就充实鸟！十多年来发生的事可就多着呢！足够出一本书了（笑）。

@ Email Eminowfun 景勋：我说，那个什么“马肉哥的假期型动生活”，是不是中国移动找马肉哥代言的广告啊？

又是“马肉帝”又是“马肉哥”……我突然开始怀念读者叫我“山寨小岛”的日子了。

@ Email 杨旭：我想问一下，为什么《黑暗之魂》这么好的游戏一直不做攻略呢？游戏9月底就出了，但一直等到285期杂志都没做攻略，难道是考虑到游戏太小众所以让路给其他大作了？不给个说法的话，我是死不瞑目啊（笑）。

《黑暗之魂》游戏虽然一个月前就推出了，但是当时没有中文版。而且只有美版才有X360版。前作在国内人气不低的原因是因为有中文版，加上游戏有联机要素，因此我们决定等绝大多数玩家期待的中文版推出之后再制作攻略，故一直等到10月下旬中文版全面上市后才开始制作攻略，相信本期的攻略一定能帮到你。

本期流行游戏

《未知海域 3 德雷克的诡计》

铃、胜负师、纱迦、金馆长

等级同步中……同步中……你倒是给我同步上去啊?

——多人模式超低的同步成功率让铃痛苦不堪

少拿 M9 糊弄人,把我的 RPG 还给我!

——纱迦对于“系统”在部分场景“抢走”武器表示抗议

《超级马里奥 3D 大陆》

洛克、八重樱、华尔兹

其实这个水管大叔只是想趁公主被抓走而去游乐场玩个够吧。

——看着救公主的路途遥远而关卡设计又酷似游乐场,洛克对水管大叔去救公主的根本目的产生了怀疑



《战地 3》

金馆长、星夜、纱迦

“都什么时候了你还有心情打《皇牌空战》,跪下哦!”

“这是征服模式里海边境……”

——吐槽王纱迦与满脸黑线的金馆长

《最终幻想 零式》

狼来了、八重樱、九兵卫

从游戏中出现的莫古力数量,就可以预见到未来 SE 会推出多少骗钱的周边……

——八重樱一边感叹一边悲壮地看着手里的钱包

本期名场面

量身定做

我们的日本同行《Faml 通》每期都会对即将发售的游戏进行评分,其性质类似于 UCG 的黄金眼,高评分无疑是对游戏品质的间接肯定。正值本期杂志截稿前夕,最新一轮的游戏评分流出,《战国 BASARA3 宴》获得了 Faml 通编辑们 8/8/8/8 的评价。“香蕉控”八重樱见状立即予以严重抗议,说至少也应该有个 9 分。其他编辑听到后不是微笑而不语状,就是批评八重樱评分不够客观。唯有金馆长一脸严肃地说:“其实这是在煞费苦心提醒八老师你要入啊,不然哪来的 4 个 8!”八重樱一听有理,遂笑逐颜开。

人算不如天算

自从 PS3 版《偶像大师 2》发售之后,纱迦和九兵卫两人就四处在编辑部里推广这些萌偶像,每天中午都会看到其中一人在游戏室为大家传经诵宝的身影。为了达成这一目标,两人可谓无所不用其极,比如纱迦为了向制作了《闪乱神乐》的洛克推广该作,就说出了这样的话:“洛克,你最喜欢的《闪乱神乐》里那个长得像《梦幻之星 携带版 2 无限》里水树奈奈配音的角色的角色的声优是《偶像大师》里千早的声优啊,你还不赶快入!”(各位可以试试自己能不能理解这句话 = =)。

之所以两人如此勤力,其实只是想找人一起合购 PS3 版《偶像大师 2》的 DLC。众所周知,这个系列的 DLC 向来都是极度烧钱的,但由于 PSN 可以 5 人合购,所以成本大幅下降。在他们的不断鼓动之下,已经有多名编辑开始心动。正在此时,PSN 机器认证变更的消息传来(详情可参见本期“软硬兼施 SP”栏目),5 人合购瞬间变成了 2 人合购,从此他们就不用再找人合购了……



□《闪乱神乐》斑鸠



□《梦幻之星 携带版 2 无限》楠

战略性拔线

自从洛克接到上级指示制作《黑暗之魂》攻略以来,“围观洛克老师的 100 种死法”就成了各位编辑在繁重的工作之余最好的休闲方式,不过随着洛克老师实力的增强,游戏中的各类杂鱼已经很难逼他爬树上墙了,大家纷纷表示看洛克老师虐怪物明显比不上看怪物虐洛克老师给力。

某天,洛克正在威风八面地屠杀杂鱼,突然遭到了某不明身分的玩家入侵,这名玩家不仅能力和装备强出洛克甚多,而且走位风骚,攻击犀利,洛克老师左支右绌,眼看就要倒在对手的剑下,此时只见洛克老师飞身而起,就在大家以为他要愤怒地和对方玩命的时候,洛克老师……淡定地……拔掉了插在机器后面的网线,瞬间,世界清静了。

在反拔线党党魁胜负师的带领下,众编集体对洛克进行口诛笔伐,被围攻惯了的洛克毫不惊慌,淡定地说道:“做攻略进度要紧,为了避免刚才一大段路白走,我才不得已而为之,我是为了工作而牺牲的啊!”言毕,他就遭到了整个编辑部的集体 BS……

坏习惯

期待已久的《未知海域 3 德雷克的诡计》发售,纱迦的 PS3 顿时被“船长”占领。由于之前一直在玩《真·三国无双 6 猛将传》,所以纱迦开机后就顺手把《真·三国无双 6 猛将传》的游戏光碟放入了《未知海域 3 德雷克的诡计》的盒子。结果第二天来到单位的时候,纱迦打开盒子一看,里面赫然是一张《真·三国无双 6 猛将传》,为了赶制攻略,这下子只好长途跋涉回家拿游戏。

为了防止再次发生这种意外,回家后纱迦找来《真·三国无双 6 猛将传》的盒子,想把游戏放回原处。结果打开盒子一看,里面是张《苍翼默示录 连续变幻》;找来《苍翼默示录 连续变幻》的盒子一看,里面是张《白骑士物语 光与暗的觉醒》;再找来《白骑士物语 光与暗的觉醒》的盒子一看,里面是张《真·三国无双 6》……

Email 岑嘉祺：想不到 285 期的万圣节特企是由八老师来写呢，其实最想不到的是竟然和圣诞那次一样附了泡妹手册，连吊桥效应都出来了……想必这其实是八老师的计划吧(已经实施了？)，带着一群 LOLI 一起去迪士尼乐园“感受”万圣节气氛，顺便执行计划～八老师果然是大叔心啊。顺带一提，不知 8 老师现在身边是否有萌 LOLI 呢？有的话请介绍一只……不对，是一位给本人，本人想调 j……饲养一只(谁去打 110，这里有个预备犯！)!

跟节日有关的特企最重要的就是娱乐，切不可全部当真去执行。况且就算我很想执行，无奈身边没有萌 LOLI 可以诱拐，所以只能自行脑补了。

其实最后这句才是八老师的真心话吧？

Email DESTORY：人民币升值了之后小编们去日本买东西会不会更频繁啊？苦逼的我在澳门都要考虑以后回内地钱够不够了，换一百澳门币只有七十多人民币，坑爹有木有啊！

尽管人民币升值不小，但对日元的汇率依旧高居不下，宅编们非但不敢频繁购物，反倒是变得有些畏手畏脚。只能感叹“人算不如天算”啊！

想要从汇率中捞到大便宜，我们还远未够班啊！

Email 雷雨：首先向小编们问好，祝各位小编小光棍节快乐！祝你们每个人今天都有妹子(或帅哥)陪伴！

看似美好的祝愿，实则是一枚重磅炸弹……

光棍节到底应该快乐还是不快乐，这是个问题。

Email 荣圣光之血耀：才入手最新的 UCG，就开始期中考试了，还没有认真看啊 T_T。考不好就看不了 UCG 了，各位老湿是怎么一边玩游戏一边应对考试的啊？

从各位小编的年纪来讲，大多是一边脑补着玩游戏以便应对考试……

为了考试而暂时放下游戏是必须的，毕竟这样做你损失的可能只是一小部分游戏时间，但如果考试挂科的话，那么很有可能在今后很长一段时间里都与游戏绝缘了。

Email 1205yh：今天刚入手 285 期的 UCG，翻开“小编寄语”看到八重樱写的，我整个人都振奋了！原来如此啊……(掩面腐笑)

喂喂，我只是在阐述一个事实，不要莫名地脑补呀。

Email IMBA_DICK：不知道我有木有火星，其实蝙蝠侠和猫女是不杀人的，在 285 期杂志的攻略中我总是看到“把这两个敌人干掉”。我说，蝙蝠侠和猫女表示躺着也中枪啊，人家明明只是把他们打昏了而已……

谁都知道我们的蝙蝠侠是菩萨心肠从不杀人，潜入游戏中经常用到的“暗杀”，攻略也刻意改成了“暗袭”。文中“干掉”并不是指的是杀掉。这纯粹是为了突出蝙蝠侠打人虽狠，但不至于要人命的特点……

Email qiang：最近让我比较拿不定主意的一个问题就是究竟让我的 PS3 加入正版阵营，还是继续留在盗版阵营中呢！现在游戏出的是越来越讲究了，就拿《蝙蝠侠 阿克汉姆城》来说，非得让你买正版或是网上花钱下猫女的解锁码才能玩到完整的游戏，看贵社这期杂志也提到《未知海域 3》也有这种问题，而且现在最新的破解国内市场还没出现，就算以后新破解技术能运行好多新游戏了，但能不能玩到完整的另说，所以到底加入哪方阵营我自己也迷茫了，还有劳贵社给我出点客观的建议吧！不过有一点我敢保证就是当 X720、PS4 出的时候，绝绝对对的加入正版，不跟这费劲了，哪怕一年就买五六张盘呢！也认了。

我很好奇的是，为何你一定要等到下代主机出的时候才这么做呢？要知道这最快也是两年后的事情了。单从游戏体验来说，肯定是入正才是正途，这才是能够最快玩到最全内容的惟一途径。当然如果你的收入远未达到这个水平，那就没办法了，总不能去偷去抢吧。

Email 唱起微弱的曲调：因为没有 PS2 所以没办法玩到《鬼泣》1 到 3，现在总算出合集了，真是玩家的福音啊！感谢 Capcom，感谢世界，万岁！

卡饭做到这种境界，真叫我等自称 Capcom 死忠的人自叹不如啊！

过去我见过的卡饭实在是弱爆了……

聚会预告

首届雪樱同人交流会

日期： 11 月 27 日

时间： 10：00——16：00

地点： 武汉市沿江一号会展中心

●活动说明：

1、本次同人活动的主题是以原创同人为主，游戏电玩为辅，活动当日即以同人志展示兼游戏竞赛为主，同时配有休息区及女仆咖啡桌游戏区。

2、本次电玩比赛活动，设定有丰富的项目内容，以及有爱的奖品，生动的主持。务必会使大家玩得更开心，更欢乐！

3、本次同人活动将会设立休息区，供大家恢复HP值，但是请注意一点哟，请离开座位时，将物品随身携带，或者请同伴看好。二次元中也有坏人出没，请看管好自家物品 & 基友。

4、本次同人会门票非一次性使用，但仅限本人使用，出场来宾将会做好特殊记号以方便再次入场。

5、就餐和饮水本同人会都会有专门区域负责，无须刻意离场就餐或自带干粮。就餐请在就餐区或休息区进行，请勿乱丢垃圾杂物。谢谢大家的配合。

6、同人会本是大家互动互乐的场所，欢迎大家在对方允许并注意安全的前提下，尽情玩乐。让推倒，求包养，阿鲁巴什么的，来得更猛烈些吧！



同人祭各种支持同人创作，百合、腐本、萌系什么的都一起来给这场祭典增添亮点吧！

电玩区以 UCG 天下聚会为主，分别设了 2 个大型比赛《东方非想天则》和《超级街头霸王 4》同时配备了其他次时代主机游戏体验(如 360 和 PS3 体验区)，玩家也可以自带 PSP 进行联机对战。

场内还有休息区，我们准备了很多桌游卡牌游戏给大家玩。

当然，电玩比赛可是有丰富的奖品可以获得哟！ COS 众和萌系女仆妹子也不可少呐！

●活动项目：

同人漫画 同人周边

东方格斗竞赛 COSPLAY

女仆咖啡服务 UCG 天下聚会

●活动相关：

活动入场费用：15 元(含一本场刊和纪念品，送完截止)

募集摊位数量：预定为五十个

本活动接受商业摊位的申请。

预售票即将发售，请关注官网。

●活动联系方式：

同人社团负责人：1103671446 绯风

电玩竞技负责人：348128074 寂云

雪樱同人会群：11324652

●媒体相关：

公式站：同人会官方网站 www.monxin.com

官方微博：http://weibo.com/yukisakura0

主办：萌新社组委会

合作媒体：178 动漫，有妖气，和邪社动漫周刊，看动漫，梦想工房

支持媒体：日光海岸 游戏机实用技术



Email 碧竹居士：看了几集《Fate/Zero》，我忽然发现个问题，为什么那么多英灵里没有中国的？难道中国的那些像太公望、伏羲、女娲、白起、秦始皇、孙悟空，太强大了？我想是这样。

这封来信让我联想到了最近非常流行的一句话："自古枪兵幸运E"，并且有人吐槽说如果是赵云子龙被召唤来做枪兵的话，夺得圣杯应该不成问题。话说回来，照目前"《Fate》系列"的发展趋势，也并不排除未来的某部作品会有中国本土英灵乱入的可能，毕竟现在连尼禄Saber和贞德Saber都出现了，女娲Caster神马的，也不是不可能的……

Email 梁星明：洛克的猫车运营株式会社何时重开？《怪物猎人3G》快发售了，希望能在光盘里看见特别收录"怪物猎人携带版3G海中一日游"。

由于之前《MHP3》的热度下降，本栏目也就暂时停运了，随着《MH3G》的推出，这位读者你马上就能看到了哦，洛克将在栏目中继续为大家带来狩猎心得和各种欢乐事件，尽情期待。

Email railgun：九老师大学学的是电子科学技术，我一直以为九老师学的是"宅学"呢……

只要心中有宅，生活中处处皆学问，何苦刻意去学呢？

Email W：我觉得《Fate》可以出"无双"，就叫《Fate/无双》就行了。无双槽用刻印表示，分三格，无双乱舞直接搬《无限代码》的必杀，觉醒=魔力解放，无双满三格再觉醒再放真无双=圣杯超必杀，要不要加个圣杯槽呢？我已经把所有角色的全指令都YY了几遍，最重要的是，小兵是什么……

这个YY可以有，至于杂兵么，不如就让Assassin无限分裂吧！

Email 邹玮：我真的真的对八老师的敬佩之情如滔滔江水般连绵不绝，这次买的第284期我印象最深的小编就两个，一个是奈落老大，一个就是八老师您，我没想到八老师您这么重口味，284期读编往来中八老师的原话"我脑补了一下奎爷身穿蓝色洋装梦游仙境的场景……"要知道这个场景我想都不敢想，您当时这么一描绘，您整个人风中摇摆的同时，我被那场景也雷得外焦里嫩……

其实当时我还想过找画师把"奎爷梦游仙境"的场景画出来的，后来考虑到可能大刷新下限了，为了不让284期成为广大《战神》玩家心中的黑历史，还是作罢了。

Email 使命召唤6：不知九老师九兵卫这名字是自己起的吗？因为在《银魂》中也有叫这个名字的角色，另外我以前一直认为九老师是个大叔，但看了九老师在车牌下看书的照片后发现九老师居然是个型男，我被雷到了。

确有此事，当然是因为喜欢这个角色才有了现在的笔名嘛！至于最后那句话，我还是不予置评吧……

Email 一颗恒心：看了GAMEHALO上的《鬼泣》官方演示，感觉这一作《DMC》还是挺有以往系列的感觉。如果老卡能打着"DMC外传"之类的名号，然后给那小混混一样的但丁（在新演示里好像样子也"正常"一点了）弄个新人设（例如但丁的远房亲戚，恶魔一族中斯巴达的崇拜者什么的），相信照样能吸引新玩家，同时系列老玩家也会支持。不过现在这样的话……估计很多奔着美型但丁来玩《DMC》的玩家，特别是女玩家依旧不会买账。

最后一句有点过于偏激了，女性玩家喜欢美型角色无可厚非，但并不会因此拒绝一款优秀的游戏作品。我在制作GAMEHALO上《鬼泣》的官方演示时已决定"买账"，大不了……大不了我可以不看但丁的脸嘛！

我认为有时候性格塑造要强于脸部塑造，1代但丁之所以被人膜拜完全是因为那种向"蜘蛛"挑衅，戏弄"老鹰"的性格。如果新《DMC》能把但丁的性格塑造好，只要不是毁容过度，相信还是能赢得一片掌声。好多女玩家不也爱奎爷么？

Email：首先说明，CC2的《火影》是我最喜欢的游戏之一，《海贼王》是我最喜欢的动漫。我很希望它们的游戏能多点出现在UCG——然而事实是杂志似乎并不怎么登它们，特别是《海贼王》（而素质超标的《火影风暴2》也是在demo出来之后才知道重点刊登），反而遇到初音轻音凉宫春日之流，就是唯恐未尽其极地将它们在各个栏目轮番轰炸，而反观《海贼王》游戏，这几年几乎没刊过，只有在游戏回顾时象征性地提了一次……是因为《海贼王》的游戏远远低于轻音凉宫吗？可是它的销量也不低啊，还时不时出新作啊！真差的话NBGI就不会这么重视啦！还是说……《海贼王》游戏命运不佳，偏偏出在老任的主机上，才如此讨小编们的恨（PS3上的《海贼无双》一公布就立刻上游戏情报站了）？在UCG的读者大多数是少年而不是爱看少女卖肉的怪蜀黍的情况下这算不算逆天而行？

莫生气，其实华尔兹就是个十足的《海贼》迷，编辑部也不乏喜欢的编辑，只是动漫改编游戏一般素质难数上乘，尤其是之前的《海贼王》游戏，不过目前看来《海贼无双》还是可以的，《海贼王》迷们也非常期待哦，相信到时攻略一定少不了。

机关算尽

剧本：洛克



Email 就是让你雷：千辛万苦把《丧尸围城2 绝密档案》打通关，想不到弗兰克那个猥琐大叔居然抱了瑞贝卡！抱她的人应该是恰克啊！

恰克不是已经在流程中被你揍死了吗？再说恰克那条线里史黛茜可是好人啊，瑞贝卡要想上位，也得问问恰克的女儿更喜欢哪个呢。不过依 Capcom 的尿性，说不定还会搞出一个《后宫番外篇》，你可以期待一下。

Email 瘪钱包： 为什么 285 期的黄金眼里《蜘蛛侠 时空边缘》的编辑评分明明是 8-7-8，总分却是 22……

猛拍一砖 被拍人：狼来了

入坑觉悟

剧本：纱迦



一刀有话说 Vol.41（特别版）



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"月度最佳评选第 8 轮，也就是 10 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖： 漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
获奖者： 韦煜（深圳） **作品：** 2 号《QQ 仙侠传》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

神月（南宁）	作品：1 号《狐仙》	PENGUINX（广州）	作品：9 号《战争机器 VS 豪鬼》
陈志远（珠海）	作品：3 号《TGS 足球友谊赛》	八望龙崎（杭州）	作品：10 号《梦想漫画家》
贺笑恒（北京）	作品：6 号《Flash 风八拼一》	EXAM（香港）	作品：11 号《拟人 3DS 娘》
张舒扬（北京）	作品：7 号《Capcom 英雄》	kazuya（南京）	作品：12 号《外星人设定稿》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 10 月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到"游风艺苑 2011 年 11 月最佳作品评选"的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 11 月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第 285 期（2011 年 11A）
作品：《克莱尔》
作者： 深 · 美弟奇（昆明）



总第 285 期（2011 年 11A）
作品：《精灵音乐会》
作者： 东方朔（广州）



总第 285 期（2011 年 11A）
作品：《闪电》
作者： 魔星拉姆（南宁）



总第 285 期（2011 年 11A）
作品：《阿鲁卡多》
作者： 鲍昕（郑州）



总第 285 期（2011 年 11A）
作品：《罪恶皇冠》
作者： 邢恶隆（广州）



总第 285 期（2011 年 11A）
作品：《蝙蝠侠与猫女》
作者： 陈志远（珠海）



总第 286 期（2011 年 11B）
作品：《万圣节少女》
作者： 冬小（上海）



总第 286 期（2011 年 11B）
作品：《洛克人 X》
作者： 魔星拉姆（南宁）



总第 286 期（2011 年 11B）
作品：《轻音》
作者： sky00（鹿泉）



总第 286 期（2011 年 11B）
作品：《DJMAX》
作者： 蓝偏布（南宁）



总第 286 期（2011 年 11B）
作品：《现代战争 3》
作者： 陈志远（珠海）



总第 286 期（2011 年 11B）
作品：《万圣节贺图》
作者： 八望龙崎（杭州）

Email VV：说起来也许是冥冥中自有天意，虽然之前对 AKB48 有所涉猎，对虎牙板野友美有点好感，但是真正跳坑却是在看完贵杂志 TGS 游记的影像之后的那个十一假期，在看完撸叔那热泪盈眶的对虎牙的激情表白后，心中也莫名一热，然后那些风光绮丽的日本景色也深深打动了我，之后……就没有之后了，之后就莫名跳坑了。一个月后的现在，从没认真买过一个歌手的 CD 的我，竟然一下子就收了两张 AKB 的单曲——可以说，这都是贵杂志的原因！

我将你的来信转给撸叔后，他自鸣得意地说粉丝荣誉点数又提升了 5 点。

对喜爱的歌手最大的支持就是多多购买她们的正版 CD，从你买碟的行为可以看出你确实是个有爱的真饭！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

1名

一等奖



北通MVP特洛伊无线震动版手柄

2名

二等奖



北通原生铜HDMI高清线

3名

三等奖



10名

北通原生铜USB高速数据线

10A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

玉林 蒋海洋

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

广州	叶照阳	崇州	罗 辑

二等奖 北通原生铜HDMI高清线

南昌	谢春杨迪	兰州	滕 震
北京	王红喜		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

天津	李 琰	大连	李大鹏
嘉善	魏昕煜	哈尔滨	王景晨
温州	季轩铺	成都	何 平
泉州	李宏江	太原	陈其可
温州	孙浩然	兴化	龚鹤建

本期问题

1. 你有没有玩过本期的强作袭来和攻略透解涉及的游戏，请说说你对这些内容的看法。
2. 关于本期光盘内容你有什么意见吗？
3. 我们的官方微博开张了，你有什么相关的好建议，欢迎提出来。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）



邮政编码： 730020
电　话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏 · 人》42 辑、43 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《游小说》第 7、10、13、19–23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 13 辑、第 14 辑、第 15 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 15 辑、第 16 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元；第 3 辑、第 4 辑，定价 19.8 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电　话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、46、55 辑、第 62、63、65 ~ 69、71、74、75、77 ~ 79、83、84、88 ~ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、104 ~ 115、130、131、133、135、148、154 ~ 158 辑，定价 9.8 元，159、160、162 ~ 165、169、170 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 3、11、15 ~ 20、28、29、38、40 ~ 48 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》，《PSP 专辑 Vol.14》定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，《怪物猎人狩猎志 Vol.12》，定价 18.00 元。《3DS 专辑 Vol.1》，定价 32.00 元。《卡牌 · 桌游》第 9 ~ 12 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码： 730000
电　话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

总第 203 ~ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ~ 276 期、总第 278 期、总第 279 期、总第 281 期、总第 282 期、总第 284 ~ 286 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223 ~ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ~ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137・138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期、总第 280 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游 (ACG) 读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电　话： 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com



《安卓专辑》第 1 辑，定价 32 元； 《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元； 《美少女模型年鉴 2011》，定价 32 元；《真 · 三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元； 《传说系列编年史》，定价 42 元 《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元； 《生化危机 终极档案》，定价 45 元； 《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元； 《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元； 《怪物猎人同人画集》，定价 38 元； 《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ~ 5，定价 9.8 元 / 辑； 《爱图 e 族》第 11、24、26、27、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29 ~ 33 价：22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 61、62 期，定价 18 元 / 期。

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



好想去龙宫泡温泉……

摄影：九兵卫



八重樱

★最近所有的闲暇时间都奉献给了《最终幻想 零式》，于是我的PSP的坏线数量也悲催地增加至了四条。好在都不是在屏幕正中央，还不至于影响到游戏体验，但估计打完《零式》之后也差不多该封机了。这是我的第一台PSP，也是《最终幻想 危机之源》的限定机，以《FF7CC》这样的神作为开端，以《零式》做收尾，4年来从未被破解，这大概是一台PSP所能拥有的最完美的一生了吧。（笑）

☆《零式》的音乐相当不错，曾经石元丈晴给我的印象是做流行乐比较在行，交响乐做不出气势。但当我听到《我ら来たれり》这首曲子时，我对他的看法就已经彻底改观了。石元真的用旋律谱写出了战争的悲壮苍凉，催泪效果一流。如果要给这张OST打分的话，我一定会给满分的。

★制作本期杂志时，迎来了在UCG度过的第2个生日。不由得感叹工作以后时间过得真是快，还没怎么样呢一眨眼就又老了一岁……要不明年过第3个生日时我COS一下阿娅吧？

本期个人签名

引用朋友的一句话：《零式》里的每只莫古丽都在可耻地、肆无忌惮地卖萌。



纱迦

五天之内接连通了《战争机器3》、《战地3》、《未知海域3》、《COD 现代战争3》，审美疲劳谈不上，情绪亢奋倒是真的。联机目前基本没怎么搞，仅就单机剧情而言，我最喜欢的是《战争机器3》，梦回球场、父子重逢、最终决战、卡敏不死等诸多桥段都令玩过前两作的人感慨万分。这个系列肯定不会就此完结，强烈期待未来的新作。

说到《战争机器》，不由得会想起微软的另一镇山之宝《光环》。其实"《光环》系列"的剧情明显更强，但Xbox时代国内玩家基本以PS2为主，使得不少玩家都没玩过前两作，这也导致该系列目前在国内的人气赢不过《战争机器》。不过本月15号重制版的发售会从部分程度上弥补这一缺憾。这里要特别说明的是，《光环 战斗进化 周年纪念版》的价格换算过来才两百大洋，大家赶紧入吧！

虽然最近因为太忙而导致没有锻炼时间，但是每天晚上回去玩几盘Kinect能起到一定的效果。最近两个月出了20余款Kinect游戏，从金钱、时间、体力三个方面来说都是令人吃不消的。各位有条件的玩家一定不要错过玩Kinect这个神器！

本期个人签名

每天回去踩两盘贱兔，神清气爽！



胜负师

［铂］在UCG度过的第九个生日那天，拿到了《未知海域3》的白金奖杯，想起第七个生日时白金的《猎天使魔女》，对下一个生日也有所期待。完美自己有爱的游戏，让生日更有意义，你也可以来试试。

［金］采访小野义德先生时谈到了今年7月香港媒体试玩时我们给《街霸对铁拳》提了不少意见的事，他说这样的试玩活动在全球各地都有举办，收集到的意见资料非常之多，对开发和改进工作大有帮助。的确，早期版本中的缺点已基本不存在，系统完成度也越来越高，重视玩家意见对于游戏开发者来说真是太重要了！

［银］明天的这个时候，九老师和酷洛洛应该在前往新加坡的飞机上了吧，祝他们的采访工作一切顺利！记得要高调做事，低调做人。还有，手信什么的是一定要带滴嘻嘻！

［铜］一个开电动车的2B青年撞倒我妈妈后逃逸。妈妈受了点皮外伤，但因为年纪大了，努力了几分钟也未能爬起。围观群众有十几个，但没有一人伸出援手或报警……这样的事情在新闻里可能看得多了，但当自己或自己的家人牵扯其中，心中的愤怒与无奈是完全不同的。拒绝冷漠，从我做起！

本期个人签名

如其在上，如其在下



星夜

★6年前X360刚发售时就感叹《COD2》是无敌而超越时代的，到现在《MW3》依然是无敌而超越时代。果然任何游戏在这个越来越迈克尔·贝的怪物级大作面前都是自惭形秽的，原本抱很大期望的《战地3》还是嫩了一点啊……

★Rockstar实在是越来越强大了，《GTA Ⅴ》是一个只要看10秒钟预告片就知道其底蕴深刻的神作。比起前几作，《GTA Ⅴ》相信会更有时代感，也许是之前《荒野大救赎》的大成功让Rockstar更坚定了走这种"文化味＋时代感"的路线。以金融危机之后的社会万象为背景，将日益激烈的贫富矛盾进行艺术化加工。《GTA Ⅴ》已不是单纯的沙箱式游戏，而是一个"社会模拟游戏"。

★欧美大作正走上好莱坞的路线，制作规模越来越大，全球影响力也在不断扩大；而日式游戏就像他们的电影与动画一样，正龟缩于国门之内，偶尔在海外的低龄市场上冒个泡……

本期个人签名

试驾某新车之后的感觉：有钱就是好！

读完《文学少女》后突然对轻小说兴致大增，导致之后一时手滑，从卓越（中国亚马逊）购入大量书籍，其中包括之前一直想看的《银河英雄传说》和《仰望半月的夜空》。不过等书到货后洛克的脸色也随之变差——这2X多本书要读到猴年马月啊！

前段时间宿舍的网时不时抽风，本来30ms不到的延迟偶尔会突然变成400ms以上，有时还会发生丢包的惨剧。在玩《怪物猎人 边境》的洛克自然苦不堪言，怪物动作有延迟还好，一次狩猎角龙时不幸被龙车命中，之后因为网络问题，只见角龙被"卡回"原地，对着刚爬起来的洛克再撞一次……受尽折磨的洛克终于忍无可忍，研究数日后终于发现问题所在——跟洛克用同一条线的某编将QQ影音、迅雷7、迅雷看看、115网盘等流量大户均设置成开机自动启动。这里也建议一些住校的读者，若想和同学搞好关系可要文明用网哦。



本期个人签名

什么事都赶在这几天……

【未知海域3】与其说《未知海域3》是一款游戏，倒不如说它更像是一部互动的电影大片。从画面到镜头再到音乐，游戏与电影的界限已经逐渐模糊，而这也将是未来的游戏发展的方向。实在不舍得将本作通关，因为我们不知道下一次能玩到这么好的作品要什么时候。（泪奔……）

【游戏债】每到年末就会背上各种各样的游戏债，就算天天宅在家里，恐怕也不够时间将这些游戏全部打完。但从工作和学习上来说，大部分人的年末恐怕又是最忙的时候，这个问题真的很让人矛盾。

【偶像大师】开始跳《偶像大师2》的坑，每天都会被纱迦各种怂恿和洗脑。对着这游戏了解越多，就越是觉得NBGI的DLC骗钱是多么令人发指。游戏只不过是前奏，后续的各种DLC才是玩家喜欢的主菜，实在是无语……



本期个人签名

COD MW3网战启动准备中……



【游戏】离《BBCS EX》的发售还有一个多月，城市英雄敢不敢进台海外版的《BBCS2》呢？谁要"全是奶3"啊！

【购物】支付宝开通了新的信用卡支付功能，省去了多次弹出新页面的麻烦，这让败家变得更容易了……

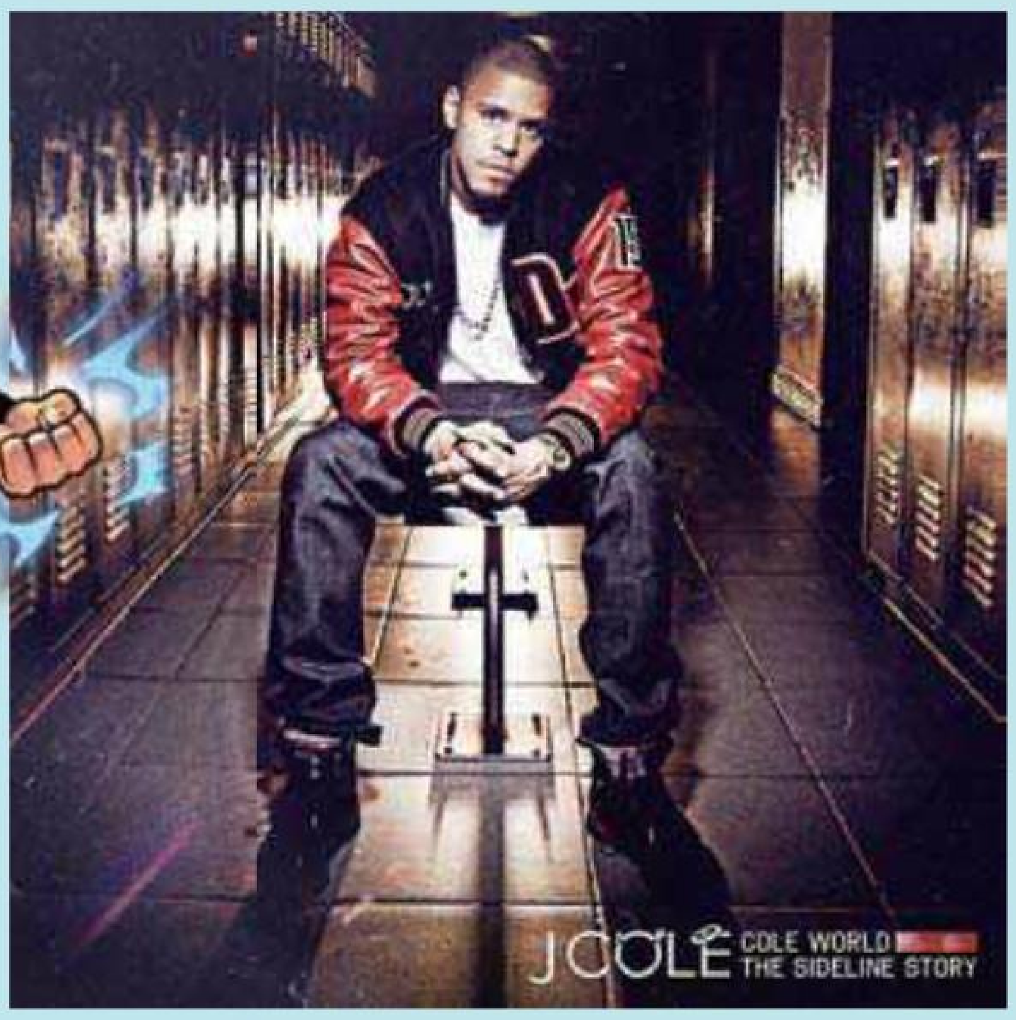
【动画】自《钢炼》完结后就再没有追过动画，近来对《Fate/Zero》和重制版的《Hunter X Hunter》产生了兴趣，如果好看的话就追～

【生活】楼下来了一个新的保安，可能因为狼长得比较彪悍，新保安第一天当值就把狼拦在了大厦入口处盘问。这还没完，隔天狼推着车进电梯时愣是被他拦着说自行车不许进客梯。无奈从货梯移动到单位，然后再下楼买早餐。路过电梯间看到一名同事推着自行车从新保安的眼前大大方方地进入客梯，此时狼的脑海里闪过《掌机王SP》小编胧月的母亲说过的话：绝对不能被人欺负（握拳）。于是找来了保安队长谈话。

本期个人签名

祝天蝎座的老妈生日快乐！





※J COLE的新专辑《Cole World: The Sideline Story》首首好听。最近一直在听的还有T-Pain的《5 O'Clock》，在此强烈推荐。

※最近电影院没有太吸引我的电影，不过《猿族崛起》真心赞，即将在内地上映的《铁甲钢拳》口碑不错，决定抽空去捧捧场。至于基到不行的"腐"尔摩斯嘛，观望，观望……本期电影前线《老雷斯的故事》预告片很有趣，该公司制作的《卑鄙的我》不知大家看过没有，同样是一部同样非常出色的动画电影。

※《DEXTER》每季到最后才是最吸引人的时候，很多优秀的剧集可能因为前面的铺垫过久吓跑观众，只有看到后面才能发现精髓。游戏也是一样，可能开头并不吸引你，不过坚持下来往往会有所收获。

本期个人签名

《NBA 2K12》、《战争机器3》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《未知海域3》、《COD MW3》。好吧，其实我根本玩不过来……

《战地3》、《未知海域3》，还有过几天的《现代战争3》。哦，怎么说呢，我再次感觉到一天其实需要72小时才够……这样我可以用12个小时工作，然后20个小时玩《战地3》，20个小时玩《未知海域3》，20个小时打《现代战争3》。刚把这个想法一说，九老师默默然递过一张发售表，然后我看到了上面用红笔标出的《光环》和《刺客信条 启示录》以及《上古卷轴5》等等等等等等……你们中间如果能有一个能选在年中发售，我现在都不会这么纠结……

特鲁西埃的球队不幸降级，然后一大群人开始指责他使用年轻球员，更离谱的是某"资深球迷"的"血书"，说道深圳和广州这么近，一个降级一个夺冠，不是人不行，就是特鲁西埃的责任。好吧，真不知道这位球迷上次看足球是六十年代还是七十年代，要是花钱花到恒大那个份上却降级了，那确实是一将无能累死三军；现在深圳队连训练基地都朝夕不保，经济条件相差如此之大，却要求打出一样的战绩，确实如同天方夜谭，要知道在绝对的实力面前，任何精神和意志都只是纸糊的盾牌。

某天聊到大家看的电视剧，我近两年看过的电视剧别的编辑表示基本上都没看过：《黎明之前》、《雪豹》、《大秦帝国》……其中最期待续集的是《大秦帝国》，不知道原作小说以白起为主角的《金戈铁马》那部分将会拍成什么样子。



本期个人签名

不知哪位姑娘愿意跟我这从出生以来就根红苗正的老资格光棍共度百年一遇光棍佳节……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2011.11.08-2012.03.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

如果说今年的年末商战形势已定，那么明年春天的游戏市场也将是众多日美大作抢占玩家的必争之地。相比年末以 FPS 为主，明年 2、3 月份则是各种类型的作品百花齐放，《忍龙 3》、《寂静岭 暴雨》、《质量效应 3》、《阿修罗之怒》等等，几乎每款都是值得期待的佳作，看来大家春节后又有的忙了。（笑）

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	潜龙谍影 和平行者 HD 版	メタルギア ソリッド ピ－スウォ－カ－HD エディション	Konami	动作	日版
10 日	速写之脑	INSTANT BRAIN	CAVE	文字冒险	日版
10 日	迷宫Ⅹ Blood 重装上阵	迷宫クロスブラッド リロ－デッド	角川 Games	角色扮演	日版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed：Revelations	Ubisoft	动作	美版
15 日	Kinect 迪士尼乐园大冒险	Kinect：Disneyland Adventures	Microsoft	动作	美版
15 日	黑道圣徒 3	Saints Row: The Third	THQ	动作冒险	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo：Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
15 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
15 日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
17 日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孙 百鬼缭乱大战	Konami	格斗	日版
22 日	格斗之王ⅩⅢ	The King of Fighters XIII	SNK Playmore	格斗	美版
2011 年 12 月					
1 日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレ－ションズ 白の时空	SEGA	动作	日版
1 日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボ－ル アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	最终幻想ⅩⅢ –2	ファイナルファンタジ –XIII–2	Square Enix	角色扮演	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
22 日	无双大蛇 2	无双 OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日版
2012 年 1 月					
19 日	御姐武戏 Z 神乐	お姉チャンバラ Z ~カグラ~	D3 Publisher	动作	日版
26 日	装甲核心Ⅴ	ア－マ－ド・コアⅤ	Fromsoftware	动作	日版
31 日	灵魂能力Ⅴ	SoulCalibur Ⅴ	NBGI	格斗	美版
31 日	最终幻想ⅩⅢ –2	ファイナルファンタジ –XIII–2	Square Enix	角色扮演	中文版
2012 年 2 月					
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	动作	美版
14 日	忍者龙剑传Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリ－ドメイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	阿修罗之怒	アスラズ ラ－ス	Capcom	动作	日版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X 铁拳	Capcom	格斗	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
27 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
31 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死或生 5	格斗	2012 年内	链锯甜心	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	潜龙谍影 和平行者 HD 版	メタルギア ソリッド ピ－スウォ－カ－HD エディション	Konami	动作	日版
10 日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
10 日	剑斗士对决	GLADIATOR VS	Aquire	动作	日版
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed：Revelations	Ubisoft	动作	美版
15 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
15 日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
17 日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孙 百鬼缭乱大战	Konami	格斗	日版
15 日	黑道圣徒 3	Saints Row: The Third	THQ	动作冒险	美版
17 日	二之国 白色圣灰的女王	二ノ国 白き圣灰の女王	Level–5	角色扮演	日版
22 日	格斗之王ⅩⅢ	The King of Fighters XIII	SNK Playmore	格斗	美版
23 日	圣斗士星矢战记	圣斗士星矢战记	NBGI	动作	日版
2011 年 12 月					
1 日	铁拳混合版	铁拳 ハイブリッド	NBGI	格斗	日版
1 日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレ－ションズ 白の时空	SEGA	动作	日版
1 日	机动战士高达 EXTREME VS.	机动战士ガンダム EXTREME VS.	NBGI	动作	日版
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フュ－チャ－フィックス ザ タイム アロ－	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボ－ル アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	最终幻想ⅩⅢ –2	ファイナルファンタジ –XIII–2	Square Enix	角色扮演	日版
15 日	海猫鸣泣之时 真实与幻想的夜想曲	うみねこのなく顷に散 ~真实と幻想の夜想曲~	Alchemist	文字冒险	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
22 日	无双大蛇 2	无双 OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日版
2012 年 1 月					
12 日	时光跳跃	タイムリ－プ	Prototyoe	文字冒险	日版
26 日	装甲核心Ⅴ	ア－マ－ド・コアⅤ	Fromsoftware	动作	日版
31 日	灵魂能力Ⅴ	SoulCalibur Ⅴ	NBGI	格斗	美版
31 日	最终幻想ⅩⅢ –2	ファイナルファンタジ –XIII–2	Square Enix	角色扮演	中文版
2012 年 2 月					
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	动作	美版
14 日	忍者龙剑传Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリ－ドメイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	阿修罗之怒	アスラズ ラ－ス	Capcom	动作	日版
23 日	认真和我恋爱 R	真剣で私と恋しなさい！ R	Minatosoft	文字冒险	日版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X 铁拳	Capcom	格斗	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
27 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
31 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	死或生 5	格斗
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	链锯甜心	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
10 日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
12 日	口袋妖怪乐园 2	ポケパ－ク 2 ~ Beyond the World ~	Pokemon	动作	日版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games	Nintendo	体育	美版
15 日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
23 日	塞尔达传说 天空之剑	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	动作角色扮演	美版
23 日	太鼓之达人 Wii 决定版	太鼓の达人 Wii 决定版	NBGI	音乐	日版
2011 年 12 月					
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	假面ライダ－クライマックスヒ－ロ－ズ フォ－ゼ	NBGI	动作	日版
1 日	富豪街 Wii	いただきストリ－ト	Square Enix	桌面棋牌	日版
15 日	一起来玩梦幻主题公园	いっしょに游ぼう！ドリ－ムテ－マパ－ク	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	零（新作）	动作冒险	2012 年内	马里奥聚会 9	动作
2012 年内	勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族	角色扮演			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
10 日	拓麻歌子收藏	たまごっちコレクション	NBGI	益智	日版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
17 日	公主小姐	MISS PRINCESS ミスプリ！	Koei Tecmo	模拟育成	日版
17 日	海贼王 巨人之战 2 新世界	ワンピ－ス ギガントバトル 2 新世界	NBGI	动作	日版
17 日	冒险岛 DS	メイプルスト－リ –DS	Nexon	动作	日版
17 日	海贼战队豪快者 集结变身！35 战队！	海贼战队ゴ－カイジャ－あつめて变身！35 战队！	NBGI	动作	日版
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	益智	日版
2011 年 12 月					
1 日	尖帽子与爱打扮的魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	益智	日版
1 日	实况口袋棒球 14	パワプロクンポケット 14	Konami	体育	日版
8 日	监狱兔 游戏时间	USAVICH ゲ－ムの时间	NBGI	益智	日版
8 日	重装机兵 2 重装上阵	メタルマックス 2：リロ－デッド	角川 Games	角色扮演	日版
15 日	RPG 制作工具 +	RPG ツク－ル DS+	角川 Games	益智	日版
15 日	爆漫王 漫画家之道	バクマン。マンガ家への道	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	神秘房间	文字冒险	2012 年 3 月	学园的黑塔利亚	文字冒险

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
8 日	洞窟物语 3D	Cave Story 3D	NIS America	平台动作	美版
10 日	横冲直撞 3D	ドライバー：レネゲイド 3D	Ubisoft	竞速	日版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
17 日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	动作	日版
17 日	茶犬	お茶犬といつもなかよし	日本 Columbia	益智	日版
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	益智	日版
24 日	柏青哥天国 3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ 3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战	Irem	益智	日版
24 日	薄樱鬼 3D	薄樱鬼 3D	Idea Factory	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
1 日	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレ－ションズ 青の冒险	SEGA	动作	日版
1 日	料理妈妈 4	クッキングママ 4	Office Create	动作	日版
1 日	马里奥赛车 7	マリオカ－ト 7	Nintendo	竞速	日版
1 日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道	クレヨンしんちゃん 宇宙 DE アチョ－！？ 友情のおバカラテ！！	NBGI	动作	日版
8 日	新 Love Plus	NEW ラブプラス	Konami	模拟育成	日版
10 日	怪物猎人 3 tri G	モンスタ－ハンタ –3（トライ）G	Capcom	动作	日版
15 日	闪电十一人 GO 闪光・黑暗	イナズマイレブン GO シャイン・ダ－ク	Level–5	角色扮演	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
15 日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 3D	SD ガンダム ジ－ジエネレ－ション 3D	NBGI	策略角色扮演	日版
2012 年 1 月					
12 日	心灵相机 附身记事簿	心灵カメラ ～凭いてる手帐～	Nintendo	动作冒险	日版
12 日	皇牌空战 3D 纵横火网	エ－スコンバット 3D クロスランブル	NBGI	射击	日版
19 日	迷宫的彼方	ラビリンスの彼方	Konami	角色扮演	日版
19 日	节奏怪盗 R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗 R 皇帝ナポレオンの遗产	SEGA	动作	日版
26 日	生化危机 启示录	バイオハザ－ド リベレ－ションズ	Capcom	动作冒险	日版
2012 年 2 月					
2 日	垂钓 3D	Fishing 3D	D3 Publisher	体育	日版
16 日	铁拳 3D	铁拳 3D プライム エディション	NBGI	格斗	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 2 月	牧场物语 起始的大陆	模拟经营	2012 年 3 月	初音未来 未来计划	音乐
2011 年内	最终幻想 剧场韵律	音乐	2012 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
10 日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク － Project DIVA － extend	SEGA	音乐	日版
10 日	跨越我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCE	角色扮演	日版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
17 日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく顷に Portable 2	Achemist	文字冒险	日版
17 日	安洁莉可 魔恋六骑士	アンジェリ－ク 魔恋の六骑士	Koei Tecmo Games	文字冒险	日版
23 日	战场的女武神 3 E2	战场のヴァルキュリア 3 EXTRA EDITION	SEGA	策略角色扮演	日版
23 日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	文字冒险	日版
23 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
23 日	七龙战记 2020	セブンスドラゴン 2020	SEGA	角色扮演	日版
23 日	流行音乐 携带版 2	ポップンミュ－ジックポ－タブル 2	Konami	音乐	日版
23 日	快盗狂热	スト☆マニ ～ Strobe ☆ Mania ～	D3 Publisher	文字冒险	日版
23 日	纸箱战机 爆发	ダンボ－ル战机 ブ－スト	Level–5	角色扮演	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フュ－チャ－ フィックス ザ タイム アロ－	5pb.	文字冒险	日版
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	假面ライダ－クライマックスヒ－ロ－ズ フォ－ゼ	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
17 日	默示之王	ロ－ド オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE — THE GEARS OF DESTINY —	NBGI	动作	日版
22 日	天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黑ウサギ－ポ－タブル－	角川 Games	文字冒险	日版
22 日	边境之门	FRONTIER GATE	Konami	角色扮演	日版
2012 年 1 月					
12 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 Ⅱ	ス－パ－ロボット大战 OG サ－ガ 魔装机神 Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD	NBGI	策略角色扮演	日版
19 日	英雄幻想	ヒ－ロ－ズファンタジア	NBGI	角色扮演	日版
26 日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ないぽ－たぶる	NBGI	文字冒险	日版
26 日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木马の轨迹	NBGI	策略	日版
2012 年 2 月					
23 日	粘土世代	ねんどろいど じぇねれ～しょん	NBGI	角色扮演	日版
23 日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒ－ロ－ズ ツインブレイヴ	NBGI	动作	日版
23 日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 幕末无双录	Idea Factory	文字冒险	日版
2012 年 3 月					
15 日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポ－タブル	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	黑豹 2 如龙阿修罗篇	动作	2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	格斗	日版
17 日	Noels 计划	Project N.O.E.L.S	Arc System Works	音乐	日版
17 日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	AQ Interactive	策略	日版
17 日	钓鱼（暂名）	FISH ON（暂名）	角川 Games	模拟育成	日版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	アルティメット マ－ヴル VS. カプコン 3	Capcpm	格斗	日版
17 日	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	日版
17 日	地狱军团	地狱の军团	Square Enix	动作	日版
17 日	默示之王	ロ－ド オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
17 日	忍道 2 散华	忍道 2 散华	Spike	动作	日版
17 日	VR 网球 4	パワ－スマッシュ 4	SEGA	体育	日版
17 日	未知海域 黄金深渊	アンチャ－テッド 地图なき冒险の始まり	SCE	动作冒险	日版
17 日	小小变异者	サワリ・マ・ク－ル	SCE	益智	日版
17 日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	益智	日版
17 日	大众高尔夫 6	みんなの GOLF6	SCE	体育	日版
17 日	勇者的记录	勇者のきろく	SCE	益智	日版
17 日	怪物雷达	モンスタ－レ－ダ－	Sony Marketing	益智	日版
17 日	@field	@field	Sonic Powered	动作	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
17 日	梦幻俱乐部 ZERO 携带版	ドリ－ムクラブ ZERO ポ－タブル	D3 Publisher	模拟育成	日版
17 日	魔界战记 3 Return	魔界战记ディスガイア 3 Return	日本一	策略角色扮演	日版
17 日	块魂 拉伸	块魂 ノ・ビ～タ	NBGI	动作	日版
17 日	山脊赛车（暂名）	リッジレ－サ－	NBGI	竞速	日版
17 日	地牢猎手 同盟（暂名）	ダ－ククエスト	Ubisoft	角色扮演	日版
17 日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验 HD	MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE HD	Ubisoft	音乐	日版

11.10 战国 BASARA3 宴

攻略预定

多机种 动作 ■ Capcom ■对应机种为 PS3、Wii 推荐度 A

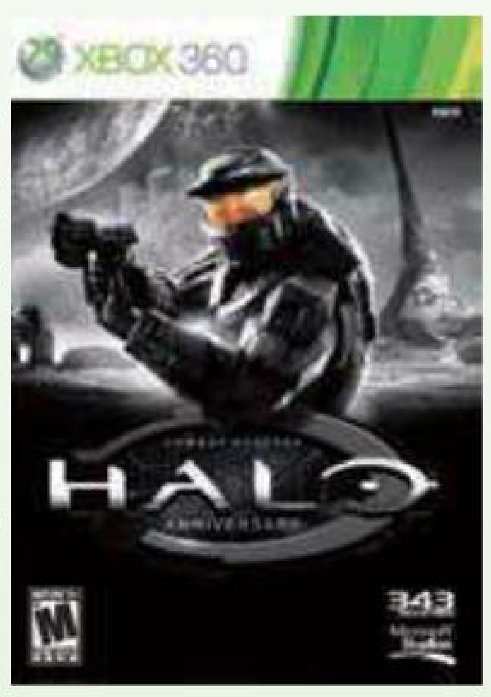


《战国 BASARA3》的优异品质得到了玩家们的一致认可，但与此同时，可使用角色数量过少也让玩家们感到意犹未尽。Capcom 自然也深知这一点，于是在时隔 1 年之后，资料篇《战国 BASARA3 宴》即将于 11 月 10 日推出，可用武将增加至 30 名，并有 8 名角色拥有独立剧情模式。前作的存档可以继承到本作当中，并会根据完成度给予相应的奖励。另外人物等级也全部提升至 200 级，绝对会让各位"香蕉饭"们刷过瘾！ 11 月 10 日，喧哗烂漫的战国盛宴等你来享用！

11.15 光环 战斗进化 周年纪念版

攻略预定

X360 主视角射击 ■ Microsoft ■对应 Kinect 推荐度 S

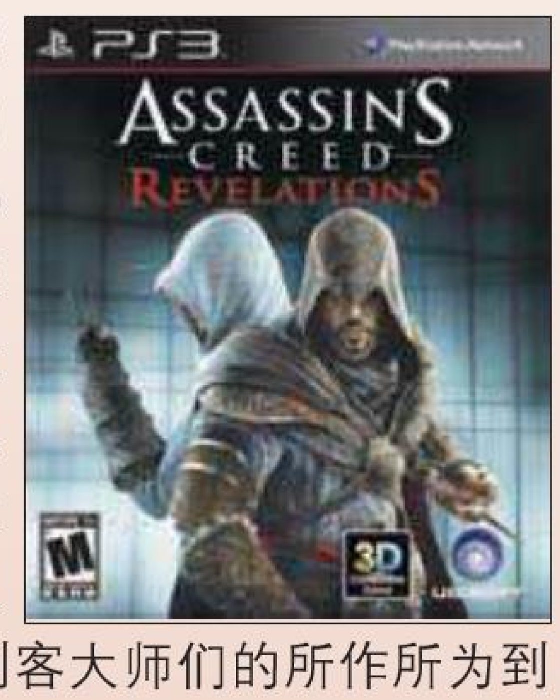


十年前的 11 月 15 日，一款伟大的游戏诞生于 Xbox，因为它的成功，使得 FPS 这个原本属于 PC 的游戏类型成功登陆家用机，从而掀起了游戏界的革命。十年后的 11 月 15 日，它的重制版就会在 X360 上与大家见面，这就是《光环》！游戏虽然由 343 Industries 开发，但保持了原汁原味，游戏中甚至可以一键切换经典画面和重制画面。游戏的进化是全方面的，如果你想知道为什么《光环》被美国人奉若圣经，就一定不能错过本作。而且本作价格仅 200 人民币左右，重温经典理所当然！

11.15 刺客信条 启示录

攻略预定

多机种 动作 ■ Ubisoft ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 S



追寻着前辈艾泰尔的足迹，我们所熟悉的新一代刺客大师 Ezio 又将踏上寻找真相的征途。本作的主旨是"世代传承"，我们可以从游戏中窥测到这个庞大的刺客家族的脉络，从而清楚地知道我们的刺客大师们的所作所为到底有什么意义。除了剧情外，游戏中另一个吸引玩家的地方在于多种多样的刺客装备，除了大家已经耳熟能详的袖剑、飞刀、火枪等传统暗杀工具之外，本作还新增了手雷和钩剑以及降落伞等等匪夷所思又让人叹为观止的装备，让人不禁想多用几种武器暗杀敌人。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

本期杂志制作期间正好赶上万圣节，结果我们的信箱中陆续收到一大批与这个西方鬼节相关的画稿，我从中精选了两张比较有特色且不落俗套的作品出来，希望为大家的创作拓展思路。另外，我们的月度最佳作品评选活动，10月份的结果已经出来了，详情请见第114页的“一刀有话说 特别版 Vol.41”。需要再提一下的是，从11月份起，我们的征稿将采用漫影1000L的换代产品Rainbow 3作为冠军奖品，这块板子继承了友基产品的优良基因，想要尝鲜的朋友，不妨积极投稿过来吧！或许你很快就会成为它的主人呢！



上海·冬小

一幅颇有味道的万圣节主题插画。通常会被处理得比较喧闹的黑猫、南瓜以及变形的骷髅图案等元素，在图中都显得异常安静，而这位有着猫一样眼神的姑娘也“文艺范儿”十足，这些都使得作品洋溢着一种另类之美。



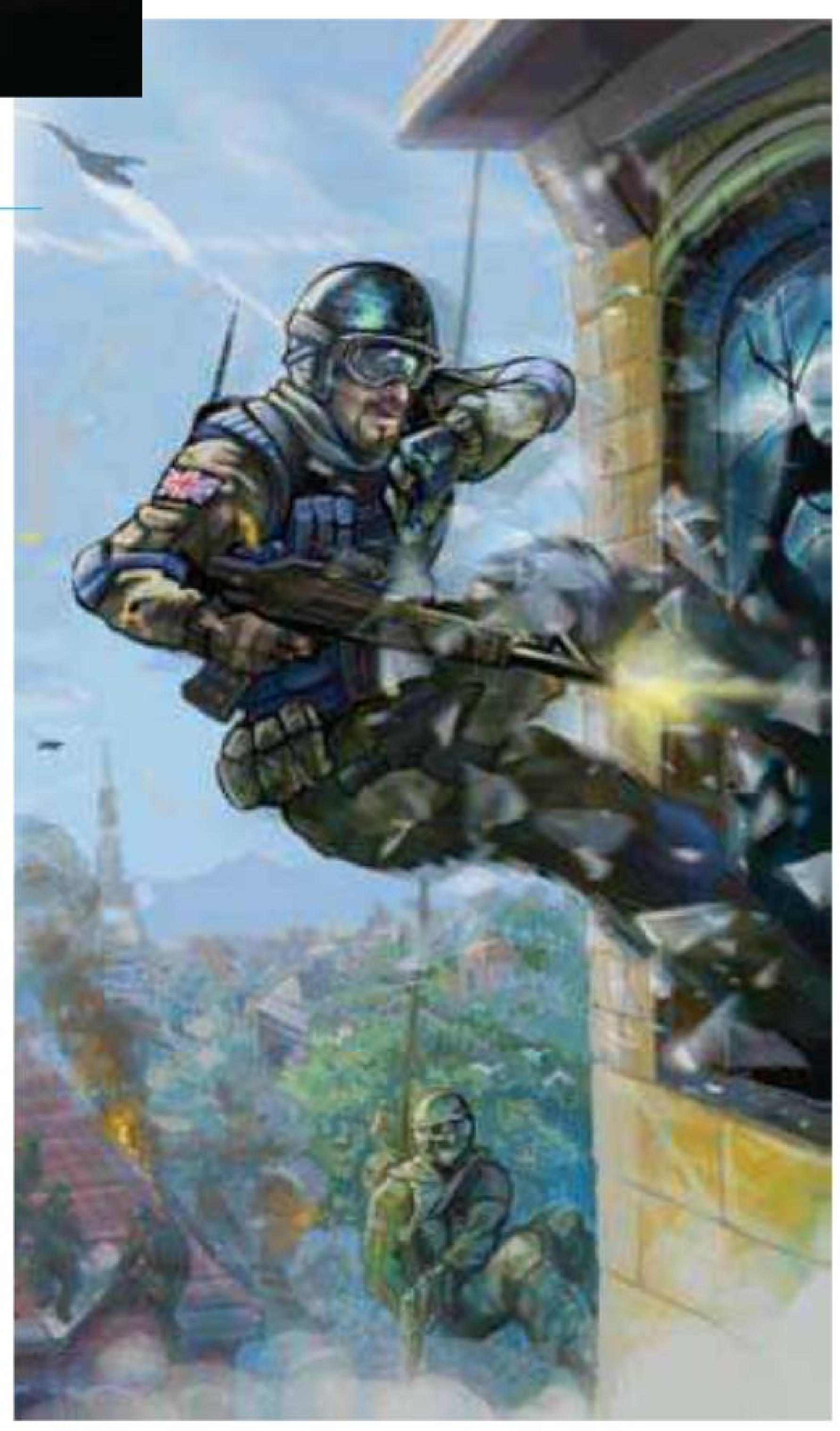
南宁·魔星拉姆

众所周知，“《洛克人》系列”的主角们，一般都是以可爱的Q版形象出现在游戏中的，但真实比例下的他们，会不会更加帅气洒脱呢？上图也许可以回答你。动感十足的姿势配上飞扬的金发以及酷劲十足的表情，再辅以逆光的处理，洛克人X完全成了偶像派。



鹿泉·sky00

《轻音》中的秋山澪人气一直很高，因此也经常出现在各种同人作品中。上图的上色手法与人物表现都非常到位，只是对眼神的拿捏和原作稍有区别，不知大家是否喜欢呢？



珠海·陈志远

一向以创意幽默插画见长的陈志远同学最近表现非常活跃。这次他投来的是一幅名为《突袭巴黎》的《COD 现代战争3》同人插画，人物依然保持了略带搞笑风格的造型，但构图以及人物动作设计等倒都是动作大片海报的路子，整体来看有一种妙趣横生的混搭感。



南宁·蓝偏布

来自《DJMAX》歌曲《OBLIVION》的双子姐妹，“据说深夜尝下玫瑰花瓣会忘掉自己最重要的人，为了考验彼此，把花瓣放到自己的嘴边……”作者的原创设定有点狗血，但图还不错。



杭州·八望龙崎

本期第二幅万圣节贺图，与上面那幅“小清新”风格的作品完全不同，右图中这位血红色瞳孔的魔化青年，倒像是从魔幻题材少年漫画中出来的主角。此外略带时尚气息的人设，也是作品的亮点之一。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


上古卷轴V 天际
原名：The Elder Scrolls V: Skyrim｜机种：PS3/X360
类型：角色扮演｜发行：Bethesda Softworks｜发售日：2011年11月11日
乱世出英雄，龙脉藏血中
邪神返现世，群龙舞苍穹
手持宝剑锋，屠魔战巨龙
怒吼弑神明，立下万世功
屠龙夺魂
吼霸天际



X360专辑 Vol. 16

大16开240页+数据DVD光盘 | 年末最强号！

两大FPS王者
COD 现代战争3/战地3
两大跨平台力作
狂暴/蝙蝠侠 阿克汉姆城
最强独占巨作
战争机器3
两部丧尸大片
丧尸围城2 番外篇/死亡岛
最强攻略阵容，舍我其谁
典藏级攻略七弹连发！

– 特别策划 –
上古造世录
记Bethesda Softworks二十五周年历程
年末商战射击大作总动员
剖析全民自制的真相
自制机的秘密继续诉说
成就集中营：格斗游戏祭
– 光盘收录 –
精彩壁纸、X360游戏视频攻略、实用软件、最新游戏升级文件
更多内容详见光盘

11月20日 全国上市

逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录

240页全彩大16开+原声音乐集

“逆转家族”新成员——“《逆转检察官》系列”官方设定资料集，为您全面网罗《逆转检察官》和《逆转检察官2》相关信息。完全公开系列所有角色情报，其中包括人物关系图、全角色档案和角色表情集等。案件调查报告将为您揭开隐藏在每个案件背后的残酷真相，以及隐藏在一连串阴谋幕后的真凶。此外，还有开发小组专门提供的此前从未公开的大量设定草稿和背景插图，情报清单、证据清单等内容也完整重现。240页海量内容，作为《逆转》粉丝的你绝对不可错过！



11月15日 全国上市

掌机王SP Vol. 170

全彩32开208页+DVD光盘+精美赠品

PSP末期大作《最终幻想 零式》发售，每辑将为玩家带来本作的详尽系统研究和一周目流程攻略。此外还有《战律之云》和《火影忍者 疾风传 终极冲击》两款大作的攻略指南。《超级马里奥3D大陆》、《职业进化足球2012》、《海猫鸣泣之时 携带版 1》则有小篇幅的特快，帮助玩家评测游戏并迅速上手。专题企划以“穿越”为题材，趣谈经典游戏中的各种时间穿越故事。前线狙击包含《大众高尔夫6》、《怪物猎人3G》、《生化危机 启示录》等大作的最新消息。本辑的赠品是任氏主机的游戏贴纸合集。



11月中旬 全国上市

AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本

104页全彩大16开写真攻略集+100分钟DVD+丰富赠品

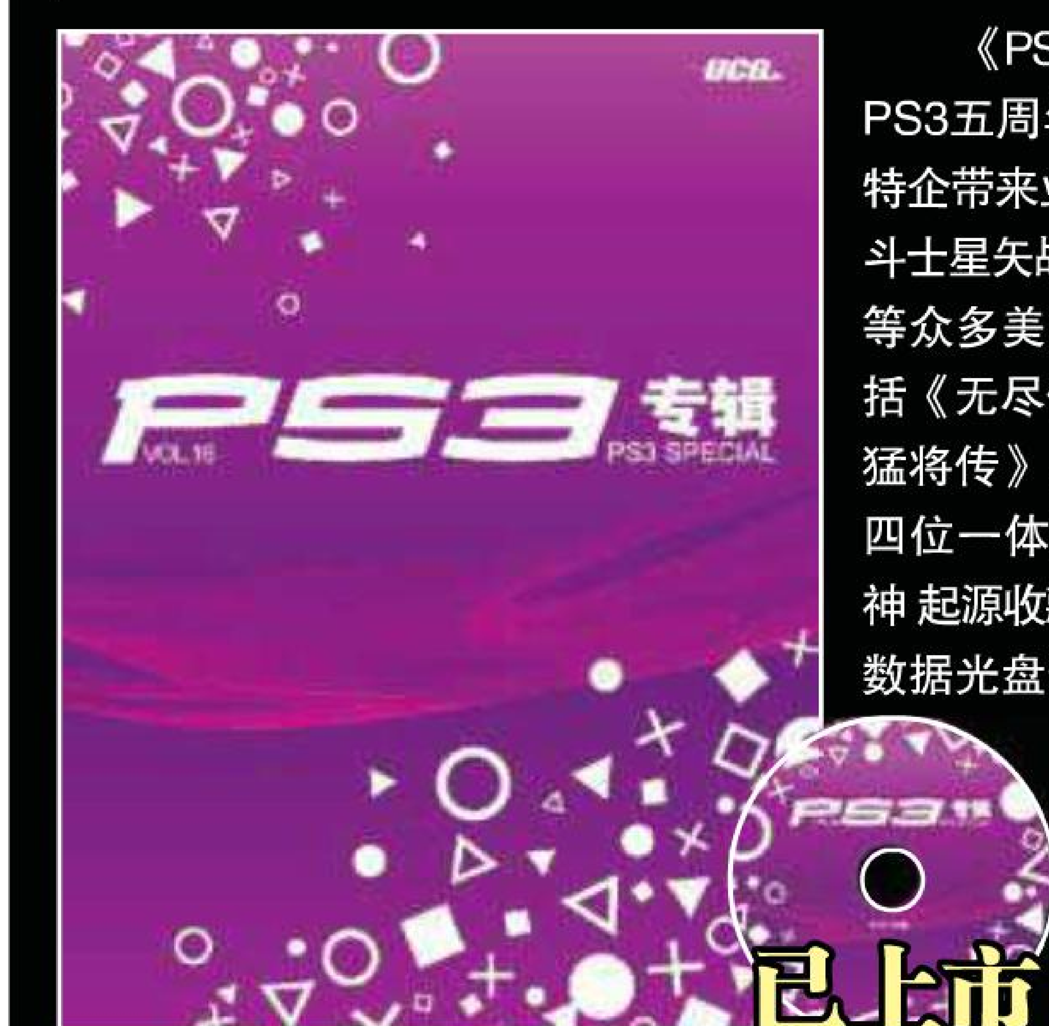


本书是广大FANS期待的PSP专用游戏《AKB1/48 星恋关岛》的写真攻略本.本书除了收录《AKB1/48 星恋关岛》游戏系统的翔实讲解外，更多地收录了每位偶像的资料、内部成员对偶像们的吐槽以及偶像对恋爱相关问题的回答等内容，新成员以及新成立的Team4也收录在其中，而且还有指原莉乃以及柏木由纪的游戏试玩体验报告，看AKB48的人气成员玩AKB48游戏的心得体会别有一番风味。当然最重要的是本书收录了大量AKB48成员为制作游戏而专门拍摄的精美相片，作为目前市场上少有的AKB48推广书籍，本书务求将这个在亚洲地区红透半边天的组合推广给更多读者，无论是可读性还是收藏性都绝对有保障。

11月下旬 全国上市

PS3专辑 Vol. 16

大16开240页+数据DVD光盘



《PS3专辑》第16辑已于11月初在全国上市。PS3五周年特别专题、《战地》系列回顾，深度特企带来业界鲜为人知的故事。劲作情报收录《圣斗士星矢战记》、《机动战士高达 EXTREME VS.》等众多美日大作情报汇总。八大热门豪华攻略囊括《无尽传说》、《抵抗3》、《真・三国无双6 猛将传》、《战国无双3 帝国》、《瑞奇与叮当 四位一体》，《ICO&汪达与巨像合集》、《战神 起源收藏版》以及《超次元游戏 海王星 mk2》！数据光盘部分兼具实用性与收藏价值，数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题，乐趣无穷精彩多多！

已上市 各地报刊亭销售中

2011年度最佳游戏
中国玩家评选活动
即将于下期杂志拉开帷幕



首创于2007年的TV GAME大赏本年度依然准时与各位读者见面！只要玩家参与投票并选出自己喜爱的游戏作品，即可有机会获得游戏主机等豪华大奖，今年的奖品还将包括最新推出的次世代掌机PSV，具体参与方法将于下期杂志内公布，敬请期待！